Tropico® 2

Piratengesetzbuch

Inhalt

Einleitung

Büro des Piratenkönigs

Edikte

Pirateneinsätze

Charaktere

Die Außenwelt

Sieg, Niederlage und die Punkte

Steuerung, Hilfe, Informationen

Erstellen eigener Szenarios

Hinweis:
Eine Liste der Hotkeys finden Sie auf S.90.

Beim Klabautermann!

Niemals bei den sieben Weltmeeren hätte ich mir gedacht, dass jemand wie Sie zum Piratenkönig gewählt würde. Wahrscheinlich sind Sie wegen Ihres knackigen Aussehens so weit gekommen, aber jetzt brauchen Sie die Macht von Neptun und einen Haufen Schießpulver, um die Sache anzugehen.

Mit dem Gold, das die Piraten erbeuten, können Sie diese kleine unbekannte Bucht hier zu was richtig Großem ausbauen. Die Piraten segeln nämlich von allen entfernten Meeren hierher, um ihren Plünderanteil zu verprassen. Ihre Aufgabe ist es lediglich, diese Halsabschneider und Freibeuter wie eine goldene Gans auszunehmen. Lassen Sie sie einen Teil ihrer Beute zahlen, damit ihre Schiffe anlegen können. Lassen Sie sie löhnen, wenn Sie in Ihren Kaschemmen und Spielhöllen Grog trinken. Ziehen Sie ihnen das Gold aus der Tasche, wenn sie Ihre Freudenhäuser besuchen. Wenn es den Piraten gut gefällt, kaufen sie sich vielleicht ein eigenes Grundstück, um sich dort ein Anwesen zu bauen. Was auch immer Sie tun, halten Sie sie bei Laune. Damit Ihre Piraten sich die Bäuche voll schlagen und sich amüsieren können, brauchen Sie jedoch auch noch jemanden, der die ganze Arbeit verrichtet.

Wenn Ihre Piraten Siedlungen überfallen oder Schiffe plündern, nehmen sie Gefangene. Diese Landratten schlagen für Sie Holz, bauen Schiffe und alles weitere, was Sie als nötig erachten. Sie sind allerdings nicht gerade scharf darauf, auf der Insel eines Piratenkönigs zu leben.

Daher können Sie Gift darauf nehmen, dass sie ihre Flucht oder möglicherweise gar Ihren Sturz planen werden. Es bringt nichts, diese räudigen Hunde zufrieden zu stellen, halten Sie sie einfach fest unter Ihrer Knute. Nichts jagt diesen Feiglingen mehr Angst ein, als ihre Kollegen am Galgen baumeln zu sehen.

Sie haben zwar nicht das direkte Kommando über die einzelnen Gefangenen und Piraten, aber alle Ihre Entscheidungen, ob nun moralisch oder verrucht, wirken sich auf die Inselbevölkerung aus. Sie wollen auf Ihrer Pirateninsel die größte, tollste und reichste Stadt der Karibik bauen. Beweisen Sie der Welt, dass Sie ein verwegener Piratenanführer sind, und bauen Sie ein blühendes Piratenparadies auf ... natürlich können Sie dabei auch etwas Gold für sich selbst abzweigen. Doch Achtung - viele Leute in Ihrem Piratennest warten nur darauf, Sie ins Visier zu nehmen und an das unangenehme Ende einer Muskete zu stellen. Die Piraten haben Sie zwar zu ihrem Anführer gewählt, sie können jedoch genauso schnell als Demonstration einer missratenen Inselherrschaft Ihren Kopf am Mast hochziehen. Da fühlt man sich doch gleich wie zu Hause, nicht wahr, Käpt'n? Dann schauen wir uns die Insel doch mal an und besprechen unsere Zukunft bei einem Gläschen Grog. Ich habe einige Tipps für Sie, damit Sie bei Ihren ersten Schritten auf der Insel nicht gleich stolpern und ein Holzbein brauchen!

Einleitung

Schnellstart: Sandkasten-Spiel

Bevor Sie im Sandkasten die Segel setzen, sollten Sie zunächst einmal im Kampagnenspiel von Tropico 2: Die Pirateninsel Ihr Entermesser schärfen. Es wird Ihnen leichter von der Hand gehen als das Sandkasten-Spiel, da Ihnen hier nacheinander die verschiedenen Spielelemente nahegebracht werden. Einige der Kniffe und Strategien des Spiels halten selbst alte Spielveteranen auf Trab. Um ein Sandkasten-Spiel zu starten, gehen Sie wie folgt vor:

1.) Klicken Sie im Hauptmenü auf 'Einzelne Spiele'.
2.) Im nächsten Menü klicken Sie auf 'Sandkasten'.
3.) Akzeptieren Sie die Standardeinstellungen der Inselparameter, indem Sie auf 'OK' klicken.
4.) Akzeptieren Sie die Standardeinstellungen im Bildschirm 'Bonus-Siegbedingungen', indem Sie auf 'OK' klicken.
5.) Wählen Sie Laurens De Graff als Charakter Ihres Piratenkönigs und klicken Sie auf 'OK'.

Auf Ihrer Insel

Die Bevölkerung Ihrer Insel besteht aus Piraten und Gefangenen. Einige Gebäude stehen Ihnen möglicherweise bereits zur Verfügung. Denken Sie daran, dass neue Gebäude immer an Straßen gebaut werden müssen.

Gefängnis

Die Arbeit auf der Insel wird von Gefangenen verrichtet. Gefangene, die gerade keiner Arbeit nachgehen, sind im Gefängnis untergebracht. Klicken Sie auf das Gefängnis (es sieht aus wie ein hölzernes Fort), um die Gefangenen zu sehen, die zur Arbeit zur Verfügung stehen. Je mehr Arbeitsplätze entstehen, desto mehr Gefangene raffen sich auf und machen sich an die Arbeit.

Getreidefarmen

Wenn Sie das Spiel starten, arbeiten einige Ihrer Gefangenen bereits auf ein oder zwei Getreidefarmen auf Ihrer Insel. Getreide ist die Grundlage zur Herstellung mehrerer Lebensmittel, die sowohl von Landratten als auch von Piraten konsumiert werden: Bier, Suppe und Seerationen.

Sägemühle

Bauholz ist ein wichtiger Rohstoff zur Fertigung von Gebäuden und Schiffen. Sie beginnen mit einer geringen Menge, die hier in der Sägemühle gelagert wird. Um mehr herzustellen, benötigen Sie ein Holzfällerlager, um der Sägemühle Holz zu liefern.

Palast

Dies ist Ihr Piratenanwesen, ein prunkvolles und luxuriöses Gebäude. Die Männer haben keine Mühen gescheut, Ihnen ein Heim einzurichten, angesichts dessen jeder Piratenkönig laut "Yo Ho Ho!" rufen würde.

Kochzelt
Nur das Beste für Ihre Gefangenen: Suppe, Suppe und nochmals Suppe! Der Koch, der hier arbeitet, stellt die Suppe aus Getreide her. Sagen wir mal so - bevor ich verhungern würde, würde ich das Zeug auch essen ...

Erste Bauvorhaben
Versuchen Sie, so früh wie möglich die folgenden Gebäude zu bauen:

1.) Holzfällerlager
2.) Seerationsfabrik
3.) Schmugglerloch
4.) Brauerei
5.) Dirnen & Masseusen
6.) Dock (wenn der Bau abgeschlossen wurde, kann hier ein neues Schiff anlegen)
7.) Bootswerft

Da eines der ersten Ziele im Spiel der Bau eines Piratenschiffs ist, ist eine Bootswerft enorm wichtig. Je früher sie gebaut wird, desto besser - immerhin sind Schiffe Ihre Haupt-Einkunftsquelle für Gold!

Vergleich: Tropico und Tropico 2: Die Pirateninsel
Vergleich: Tropico und Tropico 2: Die Pirateninsel
Die Herrschaft über eine Pirateninsel kann mit Ihren früheren Aufgaben nicht verglichen werden. Wenn Sie bereits Tropico gespielt haben, fragen Sie sich sicherlich, was bei Tropico 2: Die Pirateninsel anders ist. Es ist ein bisschen schwierig alles aufzuführen, da sich einfach so viele Dinge geändert haben. Das Saufgelage gestern Nacht hat auch nicht gerade geholfen, mich jetzt zu konzentrieren. An die folgenden Sachen kann ich mich bei dem ganzen Kanonengetöse in meinem Kopf aber gerade noch erinnern:

Piratenkönig
Piraterie ist das Hauptgeschäft auf Ihrer Pirateninsel. Und falls es bis hierher noch Unklarheiten deswegen gab: Sie übernehmen dabei die Rolle des Piratenkönigs. Aber was rede ich ...

Gefangene
Gefangene machen den Großteil Ihrer Bevölkerung aus. Sie haben die Aufgabe, diese faulen Landratten, die nicht das geringste Interesse haben, auf Ihrer Insel zu bleiben, unter Kontrolle zu halten. Was auch immer Sie tun, diese Gefangenen möchten flüchten oder Ihrer Piratenstadt ein unglückliches Ende bereiten. Sie müssen sie in Angst und Schrecken versetzen und strenge Maßnahmen ergreifen, um Fluchtversuche und Aufstände zu verhindern. Am Besten legen Sie jeglichen Anstand beiseite, Käpt'n, und lassen sie sich vor Angst in die Hosen machen.

Piraten

Piraten unterscheiden sich dadurch von Ihren Gefangenenarbeitern, dass sie so gut wie gar nicht auf der Insel arbeiten. Ja, die Arbeit eines Piraten besteht daraus, durch die Weltmeere zu kreuzen und nach einer anstrengenden Plünderfahrt an Land zu faulenzen und ihr Gold zu verprassen. Es ist nicht leicht, sie bei Laune zu halten, damit sie Ihren Befehlen Folge leisten und ihre Fähigkeiten verbessern. Aber bedenken Sie: Wenn die Piraten auch wenig Arbeit auf der Insel verrichten, so hätten Sie ohne ihre Plünderfahrten keinerlei Einkommen!

Verkehrte Wirtschaftswelt

Der beste Weg um, Gold zu erlangen, besteht darin, es zu stehlen, der gängige Weg, Gefangene zu nehmen, besteht darin, sie zu entführen. Die Insel ist also nicht Ihre direkte Einkommensquelle, wie es bei Tropico der Fall war. Die Betriebe auf der Insel versorgen Sie vielmehr mit den Dingen (z. B. Waffen und Rum), die Sie benötigen, um eine florierende, räuberisch orientierte Wirtschaft zu betreiben. Die auf der Insel produzierten Güter werden entweder von den Piraten an Land konsumiert oder für die Pirateneinsätze auf See benötigt.

Aufbau einer Flotte

In Tropico wurde nichts gebaut, das jenseits Ihrer Küste benötigt wurde. In Tropico 2 ist dies hingegen sehr wichtig. Oft stehen zu Beginn eines Spiels keine Piratenschiffe zur Verfügung, und auch in Szenarios oder Episoden, die mit einem oder zwei Schiffen beginnen, müssen Sie sich eine Schiffsproduktion aufbauen, um weitere Schiffe zu erhalten. Ohne Piratenschiffe, die in See stechen, um Gefangene und Beute auf die Insel zu bringen, werden Sie als Piratenkönig auf lange Sicht keinen Erfolg haben. Ohne Boote haben Sie kein Gold - und ohne Gold gibt es keine Dirnen, kein Bier, keinen Rum ... gar nichts, außer einer Insel voller rebellierender Seefahrer, die Ihren Kopf in eine Schlinge stecken wollen.

Errichtung von Gebäuden

In Tropico konnten Sie nach Herzenslust bauen, so lange Sie die Mittel dazu hatten (und in manchen Fällen auch den Strom). In Tropico 2: Die Pirateninsel haben Sie zu Beginn des Spiels nur wenig Gebäude zur Auswahl, wenn Sie jedoch einen bestimmten gelernten Gefangenen haben, wie beispielsweise eine gelernte Köchin, so werden neue Bereiche der Wirtschaft freigespielt.

Zonen, Straßen & Inselplanung

Ohne ein intaktes Straßennetzwerk läuft gar nichts. Gebäude müssen an Straßen liegen und auch Ihre Inselbewohner folgen Straßen, wenn sie sich auf der Insel umher bewegen. Um Ihre Stadt effizient zu gestalten, sollten Sie sich einen groben Entwurf für das Straßennetzwerk überlegen. Viele Gebäude verbreiten ebenfalls eine bestimmte Atmosphäre, die sich auf die Inselbewohner auswirkt. Da Gefangene und Piraten unterschiedliche Lebensumstände bevorzugen, sollten Sie Ihre Insel daher in Zonen einteilen, um alle Inselbewohner bei Laune zu halten.

Strategische Karte

Eine Karte der Karibik zeigt die verborgene Lage Ihrer Pirateninsel an. Dieser Ort ist von Spiel zu Spiel unterschiedlich, je nach der vorgegebenen Geschichte oder Ihrem selbst gewählten Inselstandort. Zu Beginn des Spiels haben Sie nur begrenzte Kenntnisse der umliegenden Gewässer, daher sollten Sie sie erkunden. Überlegen Sie sich, wo Sie als Piratenkönig Ihre Schiffe hinschicken möchten. Um möglichst viel Beute zu machen, müssen Sie die lukrativsten Seegebiete (Handelswege und Siedlungen) aufspüren.

Charakterentwicklung

In Tropico 2 können Sie die Fähigkeiten und Eigenschaften Ihrer Piraten verbessern, indem Sie sie zur Schule schicken, sie mit speziellen Gegenständen ausstatten oder sie oft auf Einsätze schicken, damit sie an Erfahrung gewinnen. Dies ist besonders wichtig für Ihre Piratenkapitäne. Diese Charaktere sind ganz besondere Individuen (was Sie bereits an ihrem Aussehen erkennen) und nur sie befehligen Piratenschiffe.

Handlungsverlauf der Kampagne

Im Laufe der Kampagne steigen Sie nach ca. 80 Jahren des Plünderns in der Karibik zum ebenso betagten wie berüchtigten Piratenkönig auf. Wenn Sie eine Episode bewältigt haben, spielen Sie dadurch die nächste frei. Die Siegbedingungen jeder Episode werden durch den Handlungsverlauf während der Kampagne bestimmt.

Strategien und Ziele

In Tropico haben die Eigenschaften der Herrscher oftmals Ihre Ziele bestimmt. Wenn Sie ein Rum-Tycoon waren, hatten Sie die Aufgabe, schnellstmöglich eine Rumproduktion auf die Beine zu stellen. Als Militarist hingegen haben Sie lieber in Ihre Wachen investiert. Ihr langfristiges Ziel war es, Geld zu machen und an der Macht zu bleiben.

Ihr langfristiges Ziel ist in Tropico 2 noch immer dasselbe, allerdings erhalten Sie zudem eine Reihe von kurzfristigen Zielen, die es zu erfüllen gilt. Als Spieler werden Sie nun wesentlich mehr gefordert und müssen Fortschritte machen. Je nach der gewählten Strategie erfüllen Sie Ihre Ziele auf unterschiedliche Art und Weise.

Verwendung der Maus

Wenn wir von einem 'Klick' oder 'Mausklick' reden, ist gemeint, dass der Mauszeiger in den gewünschten Bereich des Bildschirms gebracht und die linke Maustaste gedrückt wird. 'Umschalt-Klick' oder 'Umschalten und Mausklick' bedeutet, dass der Mauszeiger in den gewünschten Bereich bewegt wird, die Umschalttaste gedrückt und dann mit der linken Maustaste geklickt wird. 'Strg-Klick' bzw. 'Strg und Mausklick' bedeutet, dass der Mauszeiger in den gewünschten Bereich bewegt wird, die Strg-Taste gedrückt und dann mit der linken Maustaste geklickt wird.

Automatisches Speichern

Um Ihnen das Leben als Piratenkönig etwas zu vereinfachen, wird Ihr Spiel in festgelegten Intervallen automatisch gespeichert. Bei jeder automatischen Speicherung gibt es eine kurze Verzögerung. Der neue automatisch gespeicherte Spielstand überschreibt dabei den vorherigen, es gibt also immer nur einen.

Der listige Pirat

Es war einmal ein listiger Pirat, der selbst die Crew seines Schiffs ausnahm. Und da in seiner Crew die Lebenserwartung kaum größer als eine Woche war, kamen und gingen viele Leute, die er immer und immer wieder mit denselben Tricks täuschen konnte.

Doch die Sache hatte einen Haken. Der Papagei des Kapitäns hatte schon seit geraumer Zeit die Machenschaften des Piraten beobachtet und sie irgendwann durchschaut. Von diesem Moment an hatte der Pirat kein so leichtes Spiel mehr ...



"Die Münze ist in der anderen Hand!", krächzte der Papagei.
"Das Kaninchen ist unter dem Tisch!"
"Alle Karten sind das Herz-Ass!"

Der listige Pirat kochte vor Wut - andauernd machte ihm dieser vermaledeite Vogel einen Strich durch die Rechnung. Doch er konnte nichts tun, denn immerhin gehörte der Papagei dem Kapitän.

Eines Tages fraßen sich die Ratten durch den Rumpf des Schiffs und es sank. Der listige Pirat konnte sich mit letzter Kraft auf ein Holzbrett retten ... welches er sich jedoch ausgerechnet mit dem Papagei teilen musste. Sie starrten sich beide hasserfüllt an, doch keiner sagte auch nur ein Sterbenswörtchen.

So ging es Tag ein, Tag aus, bis der Papagei schließlich sagte: "Okay, ich geb auf. Wo hast du das Schiff versteckt?"

Kapitel 1: Büro des Piratenkönigs

Sobald der Eröffnungsfilm gespielt wurde, befinden Sie sich in Ihrem Büro als Piratenkönig. Indem Sie auf einen Menüpunkt klicken, zoomen Sie in einen bestimmten Bereich hinein.

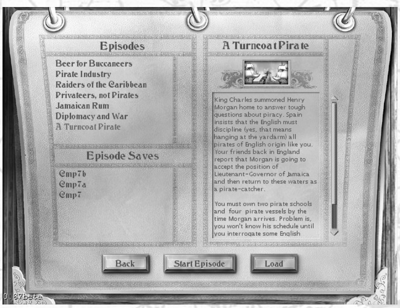


Spielstart

Wenn Sie auf 'Kampagne spielen' klicken, können Sie eine neue Kampagne als Piratenkönig starten oder eine bereits begonnene fortsetzen. Um ein einzelnes Szenario oder Sandkasten-Spiel zu starten, klicken Sie auf 'Einzelne Spiele'. Hier wird Ihnen ebenfalls eine Liste aller Spielstände (mit Ausnahme der Kampagnenspielstände) angezeigt. Klicken Sie auf 'Spielen lernen', um ein Spiel mit kompletten Hilfeinformationen zu starten.

Die Kampagne spielen & lernen

Die Kampagne enthält eine Reihe von Episoden, die Ihr Leben als Piratenkönig von 1650 bis 1730 erzählen. Jedes Mal, wenn Sie eine neue Kampagne beginnen, werden Sie aufgefordert, Ihren Spielnamen auszuwählen - den Namen des Piratenkönigs, der in der Karibik herrschen und hoffentlich immerwährenden Ruhm erlangen wird. Sobald Ihr Charakter die erste Episode abgeschlossen hat, können Sie mit ihm die zweite Episode absolvieren. Wenn Sie sich entscheiden, einen neuen Namen zu verwenden, müssen Sie erneut bei Episode 1 beginnen.

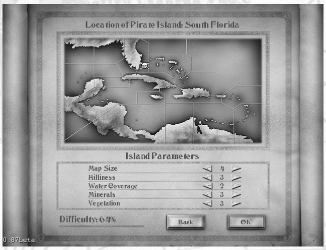


Die Kampagne zu spielen ist die einfachste Art und Weise, das Spiel zu erlernen, da die Episoden sehr einfach beginnen und entworfen wurden, um Sie Schritt für Schritt an alle Spielelemente heranzuführen. Sie werden im Verlauf des Spiels schwieriger.

Ein Sandkasten-Spiel starten

Klicken Sie im Hauptmenü auf 'Einzelne Spiele' und dann auf 'Sandkasten', um Ihr eigenes Spiel zu erstellen. Im Sandkasten können Sie die Parameter für Ihr Spiel und den Piratenkönig festlegen, um mit Standardregeln auf einer nach Zufallsprinzip generierten Insel zu spielen. Es gibt hier kein Skript, keinen vorgegebenen Handlungsverlauf oder spezielle Ereignisse. Jedes Sandkasten-Spiel ist jedoch einzigartig, es basiert auf den Parametern, die Sie eingegeben haben, auf der Geographie der Insel und dem nach Zufallsprinzip bestimmten Handelsverkehr sowie Handelswegen und Siedlungen in der Karibik.

Eine neue Insel erstellen



Lage der Pirateninsel

Klicken Sie auf eine Kartenregion, um die Lage Ihrer neuen Pirateninsel anzugeben. Das Schädelsymbol mit den gekreuzten Knochen stellt Ihre Insel dar. Die Lage Ihrer Insel ist ein wichtiger Faktor im Spiel.

Warum die Lage wichtig ist

Jedes Mal, wenn ein neues Spiel erstellt wird, erhalten alle Seegebiete der Karibik zufällige Startwerte für den Verkehr ihrer Handels- und Marineschiffe. Verschiedene Handelswege und Siedlungen werden ebenfalls platziert. All dies wirkt sich darauf aus, wie gefährlich und lukrativ ein Seegebiet ist. Auch die drei Großmächte des Spiels sind unterschiedlich in den Seegebieten vertreten, Sie können sich z. B. in einer Region mit starkem französischen Militäraufgebot und viel Handelsverkehr der Franzosen befinden.

Im Laufe des Spiels reagieren die Großmächte auf Piraterie in einem Seegebiet, indem sie den Handelsverkehr dort reduzieren und ihre Militärpräsenz verstärken. In Regionen mit vielen Inseln oder großen Städten gibt es sehr wahrscheinlich Siedlungen, in Regionen auf offener See gibt es sehr wahrscheinlich Handelswege. Wenn Sie Ihre Insel in einer Ecke der Karte platzieren, wird es schwierig sein, Schiffe in die entgegengesetzte Ecke zu schicken, da kleinere Piratenschiffe nicht genug Seerationen mit sich führen können, um die gesamte Karibik zu durchkreuzen.

Insel-Parameter

Die Umgebungsparameter Ihrer Insel werden auf diesem Bildschirm eingegeben. Der wichtigste Parameter mit der stärksten Auswirkung auf den Schwierigkeitsgrad ist die Vegetation. Da zur Errichtung von Schiffen und den meisten Gebäuden Bauholz benötigt wird, ist die Anzahl der Bäume auf Ihrer Insel sehr wichtig. Bäume wachsen mit der Zeit auch wieder nach, aber das kann dauern.

Spielbedingungen



Spiellänge

Über diesen Parameter geben Sie die Dauer des Spiels in Jahren an. Die längeren Spiele sind wesentlich einfacher, weil Sie mehr Zeit haben, Punkte zu machen. Ihr Spiel kann bis zu 30 Jahre dauern, bei einer normalen Spielgeschwindigkeit sind dies 15 Stunden Spieldauer.

Bonus-Siegbedingung

Sie haben hier fünf Faktoren zur Wahl. Alle fünf Faktoren wirken sich am Ende des Spiels auf Ihre Punktzahl aus, der von Ihnen gewählte Faktor jedoch stärker als die übrigen. Der Schwierigkeitsgrad in Prozent unten im Bild wird von Ihrer Wahl nicht beeinflusst, da es hier mehr um den bevorzugten Spielstil bzw. Ihre Spielstrategie geht. << Siehe 'Strategische Tipps' auf S. 80 >>

Spielschwierigkeit: Inselstabilität

Je stabiler Ihre Insel ist, desto einfacher wird das Spiel. Unter den gesamten Spielparametern ist dies derjenige, der die stärksten Auswirkungen auf das Spiel hat. Für unerfahrene Piratenkönige empfehlen wir die Einstellung 'Friedlich' oder 'Normal'.

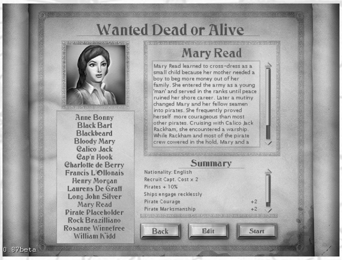
Spielschwierigkeit: Inselvorzüge

Es gibt vier verschiedene Zusatzbedingungen, anhand derer Sie einstellen können, wie leicht Sie an neue Arbeiter gelangen. Im 'Inselparadies' haben Sie es am einfachsten - hier haben Sie zusätzlich auch noch andere Vorteile. Gefangene zu beschaffen, die die Arbeit auf der Insel verrichten, ist eine der Hauptaufgaben von Piratenkönigen, da die Piraten auf Ihrer Insel lieber faulenzen und keinen Handschlag tun. Sie leisten ja schließlich schon genug auf hoher See. Wenn Sie eine richtig schwierige Partie spielen möchten, wählen Sie die fünfte Option ('Starker Tobak'). Diese Einstellung empfiehlt sich nicht für unerfahrene Piratenkönige, da Sie hier alle Arbeiter selbst gefangen nehmen müssen.

Sobald Sie den Schwierigkeitsgrad nach Ihren Vorlieben eingestellt haben, überprüfen Sie die Prozentzahl unten links im Bild. Diese Zahl wird am Ende des Spiels mit Ihren Siegpunkten multipliziert und ergibt so Ihren tatsächlichen Endpunktestand. << Siehe 'Sieg, Niederlage und die Punkte' auf S. 76 >>

Wahl des Piratenkönigs oder der Piratenkönigin

Auf der linken Seite des Bildschirms befindet sich eine Liste mit sechzehn Piraten. Hierzu gehören sowohl historische als auch erfundene Piraten. Klicken Sie auf den Namen eines Piraten, um diesen Charakter als Ihren Alter Ego einzusetzen. Die Vor- und Nachteile jedes einzelnen Charakters werden auf der rechten Seite angezeigt. Sobald Sie sich für ein Portrait und einen Satz von Eigenschaften entschieden haben, klicken Sie auf 'Start'.



Ihren Piratenkönig bearbeiten

Wenn Sie nicht als einer der Standardcharaktere spielen möchten, können Sie über diesen Bildschirm ein Portrait wählen und dann auf 'Bearbeiten' klicken. Sie gelangen nun zu einer Reihe von Bildschirmen, in denen Sie den Hintergrund Ihres Charakters, zwei besondere Stärken und eine ernsthafte Schwäche wählen können. Einige Eigenschaften und Fähigkeiten passen besonders gut zu bestimmten Strategien auf Ihrer Insel. << Siehe 'Strategische Tipps' auf S. 80 >>

Ein einzelnes Szenario starten

Um ein einzelnes Szenario zu starten, klicken Sie im Spielmenü auf 'Szenario'. Jedes Szenario besteht aus einer Geschichte, der Angabe des Schwierigkeitsgrades und einer oder mehreren Zusatzbedingungen für den Sieg. Ihr Herrscher ist für diese Szenarien vorgegeben, er oder sie steht oftmals in Zusammenhang mit der Geschichte und/oder den Siegbedingungen.

Informationen über die Insel

Zu Beginn eines Spiels sehen Sie unten im Bild einen großen Bereich, der wie die Reling eines Piratenschiffs aussieht. Wenn Sie verschiedene Menüs und Objekte im Spiel anwählen, erscheinen hier die entsprechenden Spielelemente. Der Rest der Symbolleiste enthält Informationen über Ihr Spiel. Platzieren Sie den Mauszeiger über einem Symbol, um sich unten im Bild Infotexte dazu anzeigen zu lassen.





Grundlegende Informationen

In den unteren Ecken der Symbolleiste sehen Sie vier Holzrahmen, zwei auf jeder Seite.

Aktuelles Datum

Das aktuelle Datum wird auf der rechten Seite angezeigt. Bewegen Sie Ihre Maus darauf, um unten im Bild zu sehen, wann Ihre Herrschaft auf der Insel begann. Klicken Sie auf das Datum, um den Inselbericht zu öffnen und die Siegbedingungen Ihres Spiels zu sehen.

Bevölkerungszahl

Die Bevölkerung wird ebenfalls auf der rechten Seite des Bildschirms angezeigt. Die erste Zahl zeigt die Anzahl der Piraten, die zweite die Anzahl der Gefangenen. Klicken Sie auf die Bevölkerungszahl, um die Demographieseite des Inselberichts zu öffnen und Details zu Ihrer Bevölkerung zu sehen.

Gold

Die Menge an Gold in der Schatztruhe Ihrer Insel erscheint im Feld unten links. Sie benötigen Gold für die Errichtung und den Unterhalt von Gebäuden, die Löhne der Piraten, den Bau von Schiffen und für viele der Edikte, die Sie erlassen können. Auch wenn Ihnen die alleinige Kontrolle des Goldes in der Schatztruhe der Insel obliegt, ist die Schatztruhe nicht Ihr persönlicher Goldvorrat. In den meisten Spielen hängt der Sieg auch nicht von der Goldmenge in der Schatztruhe ab. Betrachten Sie sie eher als das Hauptinstrument Ihrer Expansion.

Bauholz

Neben dem Feld mit der Goldmenge sehen Sie, wie viel Bauholz Sie verfügbar haben. Ebenso wie Gold ist Bauholz ein wichtiges Gut auf Ihrer Insel, da es für die Errichtung von Gebäuden und Schiffen benötigt wird. Bauholz wird in Sägemühlen auf Ihrer Insel produziert und gelagert. Die im Feld angegebene Zahl stellt die Anzahl des gelagerten Bauholzes in Ihren Sägemühlen dar.

Infoleiste

Die Infoleiste befindet sich unten im Bildschirm. Wenn Sie Ihre Maus auf verschiedene Spielobjekte oder die Symbole der Symbolleiste bewegen, erhalten Sie an dieser Stelle nützliche Informationen. Im Handbuch und im Spiel werden diese Texte als Infotexte bezeichnet.



Die Wiege der Piraterie

Die Piraterie ist mindestens so alt wie die ersten Hochseeschiffe. Bereits im alten Griechenland und Rom hatte man mit Piraten zu kämpfen, und auch die Wikinger waren wegen ihrer Plünderzüge gefürchtet. So kann man die Piraterie wohl getrost als 'zweitältestes Gewerbe der Welt' bezeichnen - gut, vielleicht auch dritt- oder viertältestes, aber das auf jeden Fall.

Minikarte

Die Minikarte ist die diamantförmige Anzeige auf der linken Seite des Bildschirms. Der weiße Rahmen zeigt den im Hauptfenster zu sehenden Inselausschnitt. Um die Minikarte herum befinden sich vier Steuerungswerkzeuge: mit den zwei Pfeilen können Sie die Kartenansicht drehen (durch jeden Klick macht die Karte eine Vierteldrehung nach links oder rechts, je nachdem, auf welchen Pfeil Sie klicken), mit den Plus- und Minustasten können Sie herein- und herauszoomen. Sie können ebenfalls zoomen, indem Sie das Mausrad nach vorn oder hinten drehen. Klicken Sie auf die Minikarte, um direkt an die entsprechende Stelle im Hauptfenster zu springen.

Das runde Fenster

Auf der rechten Seite des Bildschirms sehen Sie ein rundes Fenster, das von einem Steuerrad umgeben ist. Dieses Fenster zeigt im Verlauf eines Spiels mehrere Dinge an, darunter Voraussetzungen für Gebäude und Edikte, Edikt-Animationen, Warnnachrichten und die Personen, die auf der Insel umher laufen. Die Standardansicht, die wie eine Waage aussieht, zeigt an, wie viel Sympathie die Piraten für Sie hegen.



Lesen der Sympathieanzeige

Je größer die Goldmenge auf der rechten Seite der Waage ist, desto mehr Sympathie wird Ihnen entgegengebracht. Je größer der Knochenhaufen auf der linken Seite der Waage ist, desto mehr Piraten gibt es, die Sie nicht unterstützen. Klicken Sie auf das Bild der Waage, um sich genauere Informationen anzeigen zu lassen. Piraten im grünen Bereich fühlen sich mit Ihnen wohl, Piraten im roten Bereich sind bereit, einen Schlag gegen Sie zu landen und Sie der Macht zu entheben. Piraten im gelben Bereich sind ganz zufrieden mit Ihnen.

Objektwahl und das runde Fenster

Wenn Sie auf ein Schiff, ein Gebäude oder eine Person klicken, zeigt das runde Fenster auf der rechten Seite des Bildschirms an, was Sie gewählt haben. Klicken Sie auf das kleine Vorhängeschloss, um das Fenster auf ein bestimmtes Objekt oder eine Person zu fixieren. Selbst wenn Sie im Spiel jetzt etwas anderes wählen, bleibt das Fenster auf der ersten Wahl fokussiert. Klicken Sie erneut auf das Schloss, um die Kamera freizuschalten.

Zufriedenheits- und Resignationsanzeige

Ganz links im Bild sehen Sie die Zufriedenheits- und Resignationsanzeige. Die ORANGEFARBENE Leiste stellt die Zufriedenheit Ihrer Piraten dar, während die SILBERFARBENE Leiste die Resignation der Gefangenen darstellt. Beide Leisten sollten so gefüllt wie möglich sein. Zufriedene Piraten sind für Ihren Erfolg im Spiel erforderlich, befolgen Ihre Befehle und planen keinen Putsch gegen Sie. Resignierte Gefangene arbeiten hart auf Ihrer Insel und versuchen nicht zu fliehen oder zu revoltieren. Alles, was mehr als bis zur Hälfte gefüllt ist, ist ziemlich gut, obwohl die Episoden mancher Szenarios und Kampagnen zum Sieg einen höheren Grad an Piratenzufriedenheit erfordern.

HINWEIS: Die Zufriedenheit der Piraten ist sehr wichtig, um ein Spiel zu gewinnen und Punkte zu machen. Ihr Punktestand ist um so höher, je zufriedener die Piraten gegen Ende des Spiels sind. Die Resignation der Gefangenen zählt hierbei nicht. Als fieser Piratenkönig müssen Sie die Gefangenen lediglich resigniert genug halten, damit diese ihre Arbeit verrichten, das ist alles.

Zeit und Spielgeschwindigkeit

Auf der rechten Seite des Bildschirms, in der Nähe des runden Fensters, befindet sich die Steuerung der Spielgeschwindigkeit. Klicken Sie auf die Balken, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen oder zu verringern. Ein höherer Balken bedeutet, dass das Spiel schneller läuft. Sie können ein Spiel pausieren oder die Pause aufheben, indem Sie die Taste 'Pause' auf der Tastatur drücken. Bei normaler Spielgeschwindigkeit dauert ein Jahr im Spiel 30 Minuten in Echtzeit.

Bauoptionen

Klicken Sie auf den silbernen Hammer, um das Baumenü oben im mittleren Bereich der Symbolleiste aufzurufen. Die Errichtung von Gebäuden und Straßen ist die wichtigste Methode, um angenehme Lebensbedingungen für Ihre Piraten zu schaffen und Ihre Gefangenen unter Kontrolle zu halten.



Über jedes Symbol gelangen Sie in einen anderen Baumodus. Sie können sowohl in diesem Handbuch als auch in den Enzyklopädie-Seiten des Inselberichts Informationen zu den Gebäuden des Spiels einsehen. Bei den zehn Symbolen im Baumenü wird auch ein Infotext eingeblendet, wenn Sie mit der Maus darüberfahren. Wenn Sie die Funktion eines Symbols vergessen haben, platzieren Sie also einfach Ihre Maus darauf.

Errichtung eines neuen Gebäudes

Alle Gebäude werden auf sehr ähnliche Art und Weise errichtet, beim Bau von Docks, Boots- und Schiffswerften gibt es zudem einige zusätzliche Dinge zu beachten. Für die Errichtung der meisten Gebäude wird einige Zeit und Arbeitskräfte benötigt, andere werden sofort gebaut, nachdem sie auf dem Boden platziert wurden.

1.) Klicken Sie auf den gewünschten Baumodus. Die Gebäude in dieser Kategorie werden nun unten im Menü angezeigt, in der Mitte der Symbolleiste. Sie können alle Gebäude bauen, die farbig dargestellt werden. Gebäude, die grau dargestellt werden, sind nicht verfügbar, da Ihnen etwas Wichtiges für den Bau fehlt, seien es die Rohstoffe oder ein gelernter Gefangener.

2.) Wählen Sie das gewünschte Gebäude aus. Im runden Fenster sind nun Informationen über dieses Gebäude zu sehen. Fahren Sie mit der Maus über Symbole oder andere Informationen im runden Fenster, um weitere Details zu erhalten. Wenn Sie ein graues Gebäude wählen, sehen Sie im runden Fenster, warum Sie es nicht errichten können. Anhand des Buchsymbols im runden Fenster können Sie sich den Enzyklopädie-Eintrag für das entsprechende Gebäude ansehen.

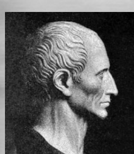
3.) Die meisten Gebäude können Sie in die gewünschte Richtung drehen, bevor Sie sie auf der Karte platzieren. Klicken Sie hierzu auf den kleinen Pfeil über dem Gebäudebild in der Symbolleiste. Wenn dort kein Pfeil ist, kann das Gebäude nicht ausgerichtet werden.

4.) Wenn Sie das Gebäude angewählt haben, bewegen Sie den Mauszeiger über die Inselansicht im Hauptfenster. Sie werden bemerken, dass das Gebäude entweder rot oder grün dargestellt wird. An roten Orten ist der Bau nicht möglich, an grünen Orten kann das Gebäude errichtet werden. Die meisten Gebäude müssen in der Nähe einer Straße platziert werden. Wenn Sie keinen möglichen Bauplatz finden, legen Sie zunächst weitere Straßen an. Einige andere Gebäude wie Docks, Bootswerften und Schiffswerften haben zusätzliche Voraussetzungen, wie beispielsweise den Zugang zu Wasser.

5.) Wenn Sie einen geeigneten Bauplatz finden, klicken Sie mit links auf die Insel, um das Gebäude zu platzieren. Die eventuellen Kosten werden von Ihrem Bauholz und dem Gold aus der Inselschatztruhe abgezogen.

6.) Meistens wird das Gebäude auf der Insel nun gelb dargestellt. Das bedeutet, dass es zwar bestellt, aber noch nicht errichtet wurde. Bauarbeiter auf Ihrer Insel müssen nun die Arbeit abschließen, bevor das Gebäude benutzt werden kann.

7.) Priorität: Klicken Sie auf ein im Bau befindliches Gebäude, um seine Details aufzurufen. Hier können Sie den Bau abbrechen oder anhand der kleinen Pfeile die Priorität einstellen. Je mehr Pfeile, desto höher ist die Priorität. Wenn Sie keine Priorität angeben, errichten Bauarbeiter zuerst das Gebäude, das sich am nächsten an ihrem Bauzelt befindet.



Cäsar entführt!

In jungen Jahren wurde Cäsar einst von einer Bande Piraten entführt. Als sie erkannten, wer er war, forderten sie ein nach seiner Einschätzung viel zu bescheidenes Lösegeld für ihn. Dafür verhöhnte sie Cäsar und prophezeite ihnen, dass er sie nach seiner Freilassung finden und töten würde. Später hielt er tatsächlich Wort und ließ seine Entführer von einer Heerschar Soldaten niederstrecken.

Seefahrtsgebäude

Einige Gebäude aus dem Baumenü Seefahrtbedarf müssen in Küstennähe gebaut werden.



Docks

Docks müssen direkt auf dem Wasser gebaut werden und sind über eine Rampe mit der Küste verbunden. Um ein Dock zu platzieren, bauen Sie zunächst eine Straße zum Wasser, auch über den Sand. Wählen Sie dann über den kleinen Pfeil im Bild des Docks in der Symbolleiste die korrekte Ausrichtung für das Dock. Das Dock muss so ausgerichtet sein, dass die Rampe in Richtung Strand und Straße zeigt. Wenn Sie das Dock richtig platziert haben, wird es automatisch mit dem Straßennetz verbunden. Sie können das Dock also umherbewegen, um einen geeigneten Standort zu finden. Es gibt zwei Voraussetzungen für die Platzierung des Docks: Zunächst muss die See/Strandlinie, an der sich Straße und Rampe treffen, gerade über ein ganzes Feld des Gitternetzes führen (nicht diagonal); zweitens, muss genügend Platz im Wasser sein, damit ein großes Schiff am Dock anlegen kann. Sie werden bald schon in der Lage sein, mögliche Dockbauplätze zu entdecken und die Straße direkt dorthin zu führen. Bis dahin nutzen Sie am besten den automatischen Straßenbau.

HINWEIS: Wenn Sie partout keinen geeigneten Bauplatz für das Dock finden und Ihnen niemals Straßen vorgeschlagen werden, vergewissern Sie sich, dass bei der gewählten Dockausrichtung eine Rampe in Richtung Ufer zeigt. Dies ist der häufigste Fehler beim Bau eines Docks. Sie können ebenfalls die Taste 'G' auf Ihrer Tastatur drücken, um das Gitternetz einzublenden.

Schiffs- und Bootswerften

Schiffs- und Bootswerften werden nicht auf dem Wasser gebaut, jedoch in der Nähe. Generell können Sie sie bauen, wenn Sie eine Straße zum Strand platziert haben und sich dann auf beiden Straßenseiten nach 'grünen' Bauplätzen umschauen. In der Nähe der Werften muss auch ein freier Bereich im Wasser sein, an dem Schiffe im Bau angezeigt werden können. Wenn Sie Ihr erstes Schiff bauen, können Sie dies beobachten.

Sofortiger Bau

Manche Gebäude erfordern kein Bauholz und werden sofort bei der Platzierung erstellt. Hierzu gehören Bauzelte, Kochzelte und Holzfällerlager. Sie können beliebig viele dieser Gebäuden errichten, ohne dafür Bauholz oder Gold ausgeben zu müssen. Natürlich haben auch diese Gebäude keinen Effekt im Spiel, wenn Sie ihnen keine Arbeiter zuweisen.

Piratengrundstücke werden ebenfalls sofort gebaut, erfordern jedoch Bauholz. Das Bauholz steht dabei für die Kosten der Grundstückserschließung.

Zu guter Letzt gibt es noch einige schmückende Dekor-Elemente, die Sie gegen gewisse Kosten an Bauholz auf Ihrer Insel errichten können. Im Gegensatz zu den Gebäuden, denen Arbeiter zugeteilt werden müssen, benötigen Dekor-Elemente keinen Zugang zur Straße, da sie ohnehin von niemandem besucht werden.

Straßenbau und Straßennetzwerk



Sie werden bereits bemerkt haben, dass fast jedes Gebäude, das Sie bauen, in der Nähe einer Straße liegen muss. Hier sehen Sie, wie eine Straße gebaut wird:

1.) Klicken Sie auf das Bausymbol (den silbernen Hammer).
2.) Klicken Sie auf das Feld 'Infrastruktur'.
3.) Wählen Sie das Bild einer Straße in der Symbolleiste. Sie werden bemerken, dass die Bäume auf der Insel ausgeblendet werden, um die Platzierung der Straße zu vereinfachen. Sie können das Gitternetz auch ausblenden, indem Sie die Taste 'G' auf Ihrer Tastatur drücken.
4.) Klicken Sie auf ein bereits bestehendes Straßenstück der Insel. Alle Straßen, die Sie bauen, müssen mit dem Straßennetz verbunden werden.
5.) Bewegen Sie die Maus von der Stelle, an die Sie geklickt haben, weg und ziehen Sie die Straße an den gewünschten Zielpunkt.
6.) Klicken Sie auf den Zielpunkt, an dem die neue Straße enden soll. Die Straße wird nun sofort gebaut.

Zerstörungsoptionen

Wenn Sie im Baumenü die rechte Maustaste betätigen, erhalten Sie verschiedene Zerstörungsoptionen. Sie können über diese Optionen Gebäude abreißen, Bäume fällen, Schiffe demontieren und auch Straßen entfernen.

Abriss

Wenn Sie im Abrissmodus auf ein Gebäude klicken, wird es rot und somit zum Abriss markiert. Falls Sie ein Gebäude versehentlich markiert haben, können Sie dies rückgängig machen, bevor die Arbeiter ankommen, um es abzureißen. Hierzu wählen Sie das markierte Gebäude, indem Sie darauf klicken, und klicken Sie dann auf den Button 'Abriss abbrechen', der in der Symbolleiste erscheint.

Baum fällen

Klicken Sie auf diesen Button, um in den Zerstörungsmodus für die Inselvegetation zu gelangen. Per Mausklick können Sie nun Bäume fällen.

Schiff demontieren

Wählen Sie diesen Button und klicken Sie dann auf ein Schiff, um es zu zerstören. Die Crew geht dabei nicht verloren.

Straße entfernen

Da ein vollständiges Straßennetzwerk im Spiel unerlässlich ist, ist es nicht möglich, Straßen nach Belieben zu zerstören. Anhand dieser Option können Sie jedoch Straßen von einem Endpunkt aus entfernen. Dies ist die einzige Möglichkeit, Straßenstücke zu entfernen, Sie können sie nicht in zwei separate Straßensysteme aufteilen.

Gebäudedetails

Wenn Sie auf ein Gebäude Ihrer Insel klicken, erscheinen seine Gebäudedetails in der Mitte der Symbolleiste. Auf der Insel ist nun ein grüner Pfeil über dem gewählten Gebäude zu sehen.

Die Gebäudedetails sind in vier Bereiche mit jeweils anderen Informationen unterteilt.



Bukaniere – Ursprünglich waren die Bukaniere Jäger von Vieh und Schweinen auf den von Spanien besetzten Karibikinseln. Sie erhielten ihren Namen vom französischen Wort 'boucan', dem Begriff für die Feuerstelle, über der sie ihr erbeutetes Fleisch räucherten. Wenn die Spanier sie nicht von den Inseln vertrieben und sie in Folge nicht im Zusammenschluss mit entflohenen Sklaven und anderen Verstoßenen unzählige Schiffe angegriffen hätten, würde man sie heute vielleicht nicht als Bukaniere oder Freibeuter, sondern nur wegen ihrer Räucherkunst kennen.

Mittlerer Bereich

Der mittlere Bereich zeigt den Gebäudetyp, den Namen (falls es einen hat) sowie Daten zur Leistung, Löhnen, Unterhalt und Kosten an. Nur Unterhaltungslokalitäten haben eigene Namen, Sie können diese verändern, indem Sie darauf klicken.

Linker Bereich: Kunden

Wenn ein Gebäude Dienste für Kunden anbietet, sehen Sie einen Personenumriss auf der linken Seite. Hier wird die maximal zulässige Kundenzahl angezeigt. Wenn das Gebäude keine Dienste anbietet, ist dieser Bereich frei. Die grau dargestellten Kundensymbole zeigen Leute an, die sich auf dem Weg zum Gebäude befinden und dort einen Platz reserviert haben. Die farbigen Kundensymbole stellen Leute dar, die sich gerade im Gebäude befinden und seine Dienste in Anspruch nehmen.

Um einen Kunden zu wählen und sich im runden Fenster seinen genauen Aufenthaltsort anzeigen zu lassen, klicken Sie auf sein Symbol.

Verwaltung von Servicegebäuden

Unter dem Bereich mit den Kundensymbolen befinden sich bis zu zwei Menüs, über die Sie Einstellungen des Gebäudes vornehmen können. Einige Servicegebäude, beispielsweise das Kochzelt, bieten nur eine einzige Servicestufe an und können nicht verwaltet werden. In diesem Fall sehen Sie auch kein Menü. Normalerweise gibt es zwei Einstellungsmöglichkeiten, die Servicequalität und die Preisstufe.

Servicequalität

Klicken Sie auf dieses Menü, um die Servicestufe zu verändern. Die Zahlen im Menü beziehen sich auf den Rang der Piraten. Jedes Servicegebäude wird von Piraten bestimmter Ränge bevorzugt. Sie steuern dies anhand des Menüs und befehlen den Arbeitern, in diesem Gebäude eine höhere oder geringere Servicequalität anzubieten. Bei einer geringeren Servicequalität fühlen sich Piraten niedrigerer Ränge heimisch, während wohlhabendere Piraten eher die feineren Dinge des Lebens genießen.



Der Service eines Gebäudes kann nur begrenzt verändert werden. Ein Schmugglerloch wird niemals hochrangige Piraten anziehen, selbst wenn Sie die höchste Servicequalität wählen. Sie nehmen den Service vielleicht auch in Anspruch, werden jedoch niemals wirklich zufrieden damit sein. Die Rangnummern auf den Menüleisten verdeutlichen dies. Piratenränge reichen von der Kanalratte (1) bis zum Piratenfürst bzw. zur Piratenfürstin (9).

Preisstufen

Im anderen Menü können Sie Ihren Piraten für den Service in diesem Gebäude Gold abnehmen. Zu Beginn des Spiels ist dies auf die niedrigste Stufe ("Schnäppchen") eingestellt. Klicken Sie auf das Menü, um dies zu ändern. Das Gold, das den Piraten abgenommen wird, fließt in die Schatztruhe Ihrer Insel, ein Teil davon gelangt dann in Ihren Goldvorrat, falls Sie sich einen angelegt haben.

HINWEIS: Wenn Sie höhere Preise verlangen, bevor Ihre Piraten eine Möglichkeit zum Plündern hatten, sind sie bald pleite und werden unzufrieden.

Rechter Bereich: Arbeiter

Wenn in einem Gebäude Arbeiter tätig sind, sehen Sie die Umrisse der Personen auf der rechten Seite. Hier wird die Anzahl der jeweiligen Arbeiter angezeigt. Es können drei Arten von Arbeitern in einem Gebäude tätig sein. Platzieren Sie den Mauszeiger auf dem Arbeiterbereich, um zu sehen, was für Arbeiter benötigt werden.

Piratenarbeiter

Piraten sind generell ein fauler Haufen, wenn sie nicht zur See fahren, sie werden jedoch auch Arbeit an Land annehmen, wenn sie nicht auf einem Schiff tätig sein können. Sie müssen schließlich ihre Saufgelage und Dirnenbesuche finanzieren.

Für den Piraten gibt es zwei Arten von Arbeit: als Aufseher oder als Wache. Wachen arbeiten z. B. im Wachturm oder in Ihrem Palast, Aufseher arbeiten auf Farmen und Plantagen. Wachen sind immer die einzigen Arbeiter in einem Gebäude, während Aufseher und Gefangene zusammen in einem Gebäude arbeiten. Über das Prioritätsmenü unten in den Gebäudedetails wird die Lohnstufe für die Piraten eingestellt, die hier tätig sind. Auf Ihrer Insel werden nur Piraten bezahlt. Gefangene erhalten niemals Gold aus Ihrer Schatztruhe.

HINWEIS: Aufseher verursachen bei den Gefangenen Furcht und erhöhen die Produktivität.



Piratenrekruten

Viele Piraten waren ehemalige Marinesoldaten, die schlicht und einfach in Friedenszeiten arbeitslos waren, andere waren Meuterer, wiederum andere wurden gefangen genommen und zu Piraten gemacht. Manche waren auch aus ihrem Sklavendasein oder extremer Armut entflohen und versuchten so, ein Leben ohne Unterdrückung oder Hunger zu führen. Denn egal, woran es ihnen sonst mangelte, die Piraterie bot ihnen zumindest zwei Dinge: Freiheit und eine Stimme, die auch gehört wurde.

Einstellen und feuern

Gefangene werden automatisch jedem Gebäude zugeteilt, das über offene Stellen verfügt. Anhand des Prioritätsmenüs können Sie bestimmen, welchem Gebäude zuerst neue Gefangene zugeteilt werden. Arbeiter schauen zuerst bei dem Gebäude mit der höchsten Priorität nach offenen Stellen, dann der zweithöchsten etc. Wenn eine Stelle frei ist, wurde ihr noch kein Arbeiter zugeteilt. Ein graues Symbol bedeutet, dass zwar ein Arbeiter zugewiesen ist, dieser sich momentan jedoch nicht in dem Gebäude befindet. Klicken Sie auf das Symbol eines beliebigen Arbeiters, um ihn auf der Insel zu finden.

Um einen Arbeiter zu feuern, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf sein Symbol. Dieser Arbeiter wird nun für eine andere Arbeit eingeteilt, die er auf der Insel durchführen kann, in der Reihenfolge der Priorität. Wenn Sie die Anzahl der Arbeiter in einem Gebäude begrenzen möchten, können Sie mit einem Umschalt-Klick auf einen leeren Arbeiterplatz diesen sperren. Dann erscheint ein rotes 'x' an dieser Stelle. Nun wird, unabhängig von der Priorität, kein Arbeiter mehr zugeteilt. Mit einem erneuten Umschalt-Klick auf das rote 'x' können Sie die Stelle wieder freigeben.

Arbeitsregeln

An späterer Stelle in diesem Handbuch finden Sie weitere Details über die Rollen aller Arbeiter auf Ihrer Insel. << Siehe 'Gefangene' auf S. 65 >> Es gibt jedoch einige Faktoren, die Sie bedenken sollten.

Gelernte und ungelernte Arbeiter

Die meisten Gefangenen, die für Sie arbeiten, haben keine spezielle Ausbildung. Sie sind flexible Arbeiter, die unterschiedliche Tätigkeiten übernehmen können. Wenn Sie einen Arbeiter feuern, damit er sich an eine andere Arbeitsstelle begibt, empfiehlt es sich also meistens, einen ungelernten zu feuern.

Bei der Ankunft auf Ihrer Insel tragen ungelernte Arbeiter ein rotes Hemd (Frauen) oder ein graues Hemd (Männer). Solange sie keine Tätigkeit ausüben oder als Lastenträger arbeiten, behalten sie diese Kleidung. Wenn sie eine spezielle Tätigkeit übernehmen, wechseln sie die Kleidung ihrer Arbeit entsprechend.

Gelernte Arbeiter können nur in ihrem Fachgebiet eingesetzt werden und tragen immer ihre eigene Arbeitskleidung. Wenn es auf der Insel keine Arbeit für ihn gibt, meldet sich der gelernte Arbeiter im Gefängnis.

Einige Arbeiten können entweder von einem ungelernten oder einem gelernten Arbeiter mit einer speziellen Fähigkeit verrichtet werden. Die Stelle eines gelernten Holzfällers kann beispielsweise auch von ungelernten Arbeitern besetzt werden. Ein gelernter Holzfäller ersetzt dabei jedoch automatisch einen ungelernten Arbeiter.

Manche Arbeiten können ausschließlich von gelernten Arbeitern verrichtet werden. Es gibt beispielsweise keine ungelernten Kanonengießer oder ungelernte Kurtisanen.

Männer und Frauen

Einige Tätigkeiten können von ungelernten Arbeitern beiderlei Geschlechts verrichtet werden. Farm- und Bauarbeiten gehören gemeinhin zu dieser Art von Tätigkeit. Andere wiederum erfordern einen Arbeiter eines bestimmten Geschlechts. Für die Arbeit einer Dirne benötigen Sie beispielsweise, wen überrascht es, eine Frau.

Diese Unterscheidung bezieht sich vor allem auf die ungelernten Arbeiter Ihrer Insel. Jeder gelernte Arbeiter hat automatisch das für seine Arbeit erforderliche Geschlecht.

Untere Leiste: Wareneingang und -ausgang

Die untere Leiste der Gebäudedetails zeigt den Wareneingang und -ausgang anhand kleiner Symbole an. Die Zahl neben den Symbolen zeigt die Stückzahl an, die von dieser Ware momentan im Gebäude vorhanden ist.

Einige Gebäude (beispielsweise Ihr Palast) haben keinen Wareneingang oder -ausgang, daher ist bei ihnen diese Leiste nicht erforderlich. Bei anderen Gebäuden gibt es nur einen Wareneingang (beispielsweise beim Dock und dem Schmugglerloch), daher sehen Sie nur Symbole auf der linken Seite der Leiste.

Produktionsleisten

Andere Gebäude, vor allem die Produktionsgebäude, stellen ihre Waren aus verschiedenen Rohstoffen her (beispielsweise die Brauerei). Diese Gebäude verfügen sowohl über einen Wareneingang als auch über einen Warenausgang, wobei der Ausgang am rechten Ende der Leiste angezeigt wird. In jedem Fall findet die Produktion in einem Verhältnis von 2:1 statt. Sie benötigen also zwei Eisenerz für ein Stück Roheisen oder zwei Einheiten Holz für eine Einheit Bauholz. Nur sehr wenige Gebäude (beispielsweise Papageienvolieren) verfügen über einen Warenausgang, jedoch nicht über einen Wareneingang.

Für alle Gebäude mit einem Warenausgang wird eine Fortschrittsleiste beim Warenausgangssymbol angezeigt. Hierdurch wissen Sie, wie lange das Gebäude noch benötigt, um die nächste Ware fertig zu stellen.

Inselplanung

Nun wissen Sie, wie ein Gebäude gebaut wird, aber Sie wissen nicht, welches Gebäude Sie bauen sollten oder was das Gebäude bewirken würde, wenn Sie es bauen würden. Dies sind die interessanteren Fragen.

Was ist zu tun?

Der beste Rat ist: Setzen Sie sich ein kurzfristiges Ziel.

Vielleicht denken Sie, dieser Rat sei ebenso einfach wie überflüssig. "Natürlich habe ich ein Ziel: das Spiel zu gewinnen." Oder vielleicht ist Ihr Ziel noch einfacher: "Spaß haben". Sie erreichen Ihre langfristigen Ziele jedoch leichter, wenn Sie sich eine Reihe kurzfristiger Ziele setzen, die Sie dorthin bringen, wo Sie hinwollen. Nur Sie können entscheiden, was Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel erreichen möchten.

Informationen zu den Gebäuden

Wenn Sie die Spielziele lesen, die im Folgenden beschrieben werden, werden Sie bemerken, dass die Gebäude, die beim Erreichen eines Ziels behilflich sind, in Kursivschrift unter den Überschriften aufgeführt sind. Für nähere Details zu einem bestimmten Gebäude können Sie sich die Enzyklopädie im Inselbericht des Spiels anschauen. Wenn Sie im Spiel ein Gebäude wählen, sehen Sie dort ein Buchsymbol, das Sie direkt auf die entsprechende Seite in der Enzyklopädie bringt.

Gute Sache: Lastenträger

In Tropico 2: Die Pirateninsel verfügt jedes Gebäude, das Rohstoffe verarbeitet oder verwendet, über einen eigenen Lastenträger, um diese anzuliefern. Einige Gebäude beschäftigen sogar zwei Lastenträger. Damit diese Gebäude richtig funktionieren, müssen Sie sich vergewissern, dass die entsprechenden Rohstoffe vorhanden sind, und dass im Gebäude ein Lastenträger arbeitet, der sie abholt.

Frühes Spielziel: Bauholz & Gold

Fangen wir mit den Grundlagen an. Fast alle Gegenstände, die Sie bauen (und viele Ihrer Edikte) müssen bezahlt werden. Zu Beginn eines normalen Spiels erfolgen fast alle Zahlungen in Form von Bauholz. Später im Spiel werden Zahlungen in Gold nötig, oder eine Kombination aus Gold und Bauholz. Wenn Sie sich also überlegen, was Sie zu Beginn des Spiels vorhaben, vergessen Sie das Bauholz nicht. Die Überlegung "Ich möchte fünfzig Einheiten Bauholz haben, um etwas Bestimmtes herzustellen." reicht dabei nicht aus. Denken Sie statt dessen an das Gesamtkonzept und sorgen Sie dafür, dass Sie stets über genügend Nachschub an Bauholz verfügen, um Ihre Insel weiter auszubauen. Dasselbe gilt für Gold.

Bauholzproduktion

Holzfällerlager - produziert Holz.

Sägemühle - produziert ein Bauholz für zwei Einheiten Holz, ein Lastenträger bringt das Holz vom Holzfällerlager zur Sägemühle.

Da Bauholz wirklich entscheidend für das Spiel ist, beginnt jedes Sandkasten-Spiel, jede Episode und jedes Szenario mit einer Sägemühle, die sich bereits auf Ihrer Insel befindet. Der größte Fehler, den Sie zu Beginn des Spiels machen könnten, wäre die Sägemühle abzureißen. Es empfiehlt sich, bereits möglichst früh im Spiel eine zweite Sägemühle auf der Insel zu bauen.

Ihre Holzfällerlager müssen Sie selber bauen, aber keine Sorge, sie verursachen keine Kosten. Sie fragen sich, warum diese wichtigen Gebäude nichts kosten? Einfach deshalb, weil Ihnen ein leerstehendes Holzfällerlager rein gar nichts bringt. Abgesehen davon, dass Sie Holzfäller benötigen, müssen Sie zwei weitere Dinge beachten, wenn Sie ein Holzfällerlager platzieren:

1.) Befindet es sich in der Nähe von großen Baumbeständen?

2.) Ist es in der Nähe Ihrer Sägemühle?

Wenn die Antwort auf beide Fragen 'Ja' lautet, haben Sie eine gute Stelle zum Bau Ihres Holzfällerlagers gefunden.

Alte Holzfällerlager ersetzen

Im Laufe der Zeit schlagen die Holzfäller im Holzfällerlager alle großen Bäume in der Gegend. Sie werden also immer weiter reisen müssen, um an neues Holz zu gelangen - und irgendwann wird die Sache dann ineffizient. Feuern Sie einfach die Arbeiter und bauen Sie ein neues Holzfällerlager an einer Stelle mit gesunderen Baumbeständen, um Ihre Sägemühle mit Holz zu versorgen.

Auf dem geräumten Bereich werden mit der Zeit wieder neue Bäume wachsen, dies dauert jedoch etwas. Vielleicht entscheiden Sie sich irgendwann, das Holzfällerlager wieder zu öffnen, indem Sie neue Arbeiter dorthin kommen lassen. Oder Sie reißen es ab und benutzen das Land für etwas anderes. Seien Sie vorsichtig und reißen Sie es nicht ab, bevor die Lastenträger der Sägemühle das Holz aus dem Lager abgeholt haben. Ansonsten geht das Holz verloren.

Gold und Piratenschiffe

Bauzelt - Die hier angestellten Arbeiter errichten die meisten Gebäude.

Boots- oder Schiffswerft - Hier werden Schiffe für Gold und Bauholz hergestellt. Das Gebäude wird durch den ersten gelernten Schiffsbauer ermöglicht.

Dock - Hier können Schiffe Ausrüstung und Crew aufnehmen (ein Dock pro Piratenschiff), Lastenträger bringen Seerationen und Waffen zum Dock.

Piraterie ist Ihre wichtigste Goldeinnahmequelle. Eine kontinuierliche Versorgung mit Gold ist wesentlich schwieriger als eine ständige Versorgung mit Bauholz, und auch nicht von Anfang an machbar. Wenn Sie weiterlesen, werden Sie sehen, dass einige kurzfristige Ziele erfüllt sein müssen, um sich einen kontinuierlichen Goldzufluss zu sichern. Die ersten Schritte zu diesem Ziel werden Sie schon früh unternehmen, z. B. durch Bau von Piratenschiffen.

Wenn Ihre Insel über keine Bootswerft verfügt, bauen Sie eine. Wenn Ihre Insel nicht über einen gelernten Schiffsbauer verfügt, entführen Sie einen (Voraussetzung zum Bau der Bootswerft). Ganz egal, ob Sie zu Beginn des Spiels ein Schiff besitzen oder nicht, eine Bootswerft trägt zum Schutzfaktor Ihrer Insel bei. Sobald die Bootswerft platziert wurde, können Sie Schiffe bauen - falls Sie über das nötige Bauholz (und in den meisten Fällen Gold) verfügen.

HINWEIS: Bedenken Sie, dass Sie für die meisten Gebäude ein Bauzelt benötigen. Haben Sie keine Bedenken, ein Bauzelt abzureißen, wenn es zu weit von einem neuen Gebäude entfernt ist. Sie können jederzeit ein anderes Zelt aufstellen, da sie keine Kosten verursachen und sofort im Spiel erscheinen.

Frühes Spielziel: Ständiger Nachschub an Gefangenen

Gefangene verrichten die auf Ihrer Insel anfallenden Arbeiten, daher sollten Sie bei Ihrer Inselplanung dafür sorgen, dass Sie möglichst viele Gefangene erhalten. Diese müssen Sie dann auf der Insel halten, um immer genügend Arbeitskräfte zu haben. Sie möchten bestimmt nicht, dass sie bei einem Fluchtversuch ums Leben kommen.

Getreide und andere Nahrungsmittel

Getreidefarm - produziert Getreide.

Kochzelt - produziert eine Suppe aus zwei Einheiten Getreide, Lastenträger bringen das Getreide von den Farmen ins Kochzelt.

Seerationsfabrik - produziert eine Seeration aus zwei Einheiten Getreide, Lastenträger bringen das Getreide von den Farmen zur Fabrik.

Eine ausreichende Nahrungsversorgung ist so wichtig, dass die meisten Spiele mit mindestens einer Getreidefarm und einem Kochzelt auf Ihrer Insel beginnen. So haben Ihre Gefangenen schon einmal genügend zu essen. Da sie sich außerdem bei Bedarf draußen erholen können, haben Sie hiermit bereits die Grundlagen für die Gefangenenresignation geschaffen: Speisen und Schlaf. Gefangene, die resigniert genug sind, versuchen nicht zu fliehen.

Hierdurch erlangen Sie jedoch noch keine neuen Gefangenen, wenn Sie sie benötigen. Glücklicherweise gibt es in vielen Spielen Zusatzbedingungen, durch die Sie im Spielverlauf weitere Gefangene erhalten. Dies ist beispielsweise bei der Bedingung 'Gestrandete Seeleute' der Fall.

HINWEIS: Sogar bei günstigen 'Besonderen Umständen' müssen Sie sehr wahrscheinlich noch einige Überfälle durchführen, um weitere Gefangene zu erlangen. Hierzu brauchen Sie lediglich ein Schiff, einige Piraten und genügend Seerationen, um zu verhindern, dass die Piraten unterwegs verhungern. Aus diesem Grund ist die Seerationsfabrik bereits sehr früh im Spiel wichtig; Sie können dann auf Plünderfahrt gehen und Gefangene nehmen, so oft Sie wollen. << Siehe 'Pirateneinsätze' auf S. 48 >>.

Bessere Schlafgelegenheiten für Gefangene

Schlafsaal - bietet Schlafgelegenheiten für Gefangenenarbeiter.

Hotel - bietet Schlafgelegenheiten für reiche Gefangene.



Piratenkost

Auf dem Meer aßen Piraten größtenteils nur verrottetes Fleisch und steinhartes Brot, den Schiffszwieback. Viele Piraten zogen es vor, im Dunklen zu essen, da sie so das Ungeziefer im Essen nicht sahen. In ganz schlimmen Zeiten (wenn es überhaupt noch schlimmer ging) aßen die Piraten sogar Leder - es gibt sogar noch ein paar Rezepte aus diesen Zeiten.

Im späteren Spielverlauf möchten Sie eventuell die Schlafgelegenheiten der Gefangenen verbessern. Schlafsäle in der Nähe der Arbeitsstätten der Gefangenen sind eine effiziente Art und Weise, um die Gefangenenresignation zu erhöhen, da sie einen erholsameren Schlaf garantieren. In Hotels können sich die reichen Gefangenen Ihrer Insel besser erholen.

Zusätzliche Gefangene

Friedhof - verursacht Furcht, hier können Sie Untote zu Lastenträgerskeletten auferwecken.

Sobald Sie dieses Gebäude errichten, landet jeder Pirat, der stirbt (in der Schlacht oder auf der Insel) auf dem Friedhof. Für eine kleine Gebühr können Sie ihn dann wieder von den Toten auferstehen lassen. Das Skelett des Piraten dient nun auf Ihrer Insel als Lastenträger. Skelette benötigen weder Nahrung noch Schlaf und sie hören niemals auf zu arbeiten.

Frühes Spielziel: Waffenproduktion

Um einen kontinuierlichen Goldnachschub zu gewährleisten, benötigen Sie Waffen. Sobald Sie über einige Entermesser verfügen, welche einfach herzustellen sind, können Sie Ihre Piraten auf Plünderfahrt schicken.

Eisen und Waffen

Das Eisen auf Ihrer Insel kann abgebaut, eingeschmolzen und dann zur Herstellung verschiedener Waffen benutzt werden. Die von Ihnen produzierten Waffen werden auf Ihren Schiffen eingesetzt.

Eisenmine - produziert Eisenerz.

Schmelzofen - produziert ein Stück Roheisen aus zwei Eisenerz, ein Lastenträger bringt das Erz zum Schmelzofen.

Schmied - produziert ein Entermesser aus zwei Stück Roheisen, ein Lastenträger bringt das Roheisen zum Schmied.

Büchsenmacherei - produziert eine Muskete aus zwei Stück Roheisen, ein Lastenträger bringt das Roheisen aus dem Schmelzofen zum Büchsenmacher. Das Gebäude wird durch einen Büchsenmacher ermöglicht.

Kanonengießerei - produziert Kanonen aus Holz und Roheisen, Lastenträger bringen die Rohstoffe zur Kanonengießerei. Das Gebäude wird durch einen Kanonengießer ermöglicht.

Eisenerz

Generell sollten Sie Ihre erste Mine so schnell wie möglich bauen und betreiben, da sie für die Ausstattung Ihrer Piratenschiffe sehr wichtig ist. Auch wenn Sie keinen gelernten Minenarbeiter zum Bau einer Mine benötigen, so erhöhen diese die Produktivität der Mine doch erheblich. Bedenken Sie, dass Sie eine Mine nur in der Nähe der dunkelgrünen Mineralienvorkommen platzieren sollten, und nicht direkt darauf.

Roheisen

Das zweite Gebäude, das zur Herstellung von Eisen dient, ist der Schmelzofen. Der hier beschäftigte Lastenträger holt das Eisenerz bei einer Mine ab, und die Schmiede verarbeiten es zu Roheisen. Sie benötigen zwei Eisenerz, um ein Stück Roheisen herzustellen. Da der Standort der Minen durch die Mineralienvorkommen auf Ihrer Insel bestimmt wird, empfiehlt es sich, einen Schmelzofen erst dann zu bauen, nachdem Sie eine Mine errichtet haben. Versuchen Sie, Schmelzöfen in der Nähe der Mine zu bauen, jedoch in Richtung der Docks. So verkürzen Sie den Transportweg des abgebauten Eisens. Für den Schmelzofen wird zwar kein gelernter Schmied benötigt, doch die Produktivität des Gebäudes wird durch einen solchen immens erhöht.

Waffen: Schmiede, Büchsenmacher, Kanonengießerei

Diese drei Gebäude benötigen Roheisen zum Bau von Waffen. Sie sollten in der Nähe des Schmelzofens gebaut werden, falls möglich in Richtung der Docks. Generell bauen Sie die Schmiede zuerst - weil dafür kein gelernter Arbeiter benötigt wird. Sobald Sie auf Entführungseinsätze gehen können, entführen Sie einen Büchsenmacher für die Büchsenmacherei und einen Kanonengießer für die Kanonengießerei. Bedenken Sie, dass diese beiden gelernten Arbeiter zur Errichtung der entsprechenden Gebäude benötigt werden.

Laufendes Spielziel: Unterhaltung der Piraten

Die meisten Piraten haben ihre Laufbahn eingeschlagen, um schnell das große Gold zu machen und sich damit an Land zu amüsieren. Im Laufe der Zeit gelangen die Piraten auf Ihrer Insel zu mehr und mehr Reichtum und steigen im Rang auf. Hierbei wird es immer schwieriger, ihre Wünsche zu erfüllen, da sie eine immer bessere Service- und Unterhaltungsqualität wünschen. Ihr Ziel ist es also, die Piraten zufrieden genug zu halten, damit sie sich nicht vor lauter Frust gegenseitig umbringen und sich auch auf ihre Schiffe begeben, wenn Sie sie zur See schicken.

Unterhaltungslokalitäten

Diese Gebäude sollten in der Nähe der Docks errichtet werden, so dass die Piraten nach ihren Plünderfahrten schnell dorthin gelangen können, um ihre Bedürfnisse zu befriedigen. Sie sollten ihnen eine möglichst große Anzahl an Unterhaltungslokalitäten zur Verfügung stellen, damit die Gebäude nicht völlig überlaufen sind und ein Pirat, dem beispielsweise der Sinn nach Glücksspiel steht, auch einen Platz findet, an dem er dem nachgehen kann.



Piratendemokratie

Auf einem Piratenschiff herrschte im Grunde die reinste Form der Demokratie. Piraten misstrauten jeder Art von Regierung oder absoluter Macht. Daher stimmten sie auch ständig über wichtige Dinge ab, wenn es z. B. darum ging, wer der neue Kapitän werden solle, wohin sie segelten und wen sie angreifen sollten.

Unterhaltungsangebot früh im Spiel

Schmugglerloch - Befriedigt das Bedürfnis nach Trink- und Fressgelagen, als Bonus bringen Lastenträger Bananen, Papaya und Bier.

Dirnen & Masseusen - Dirnenbesuche für die Männer, Körperpflege für die Frauen.

Tierkampfarena - Befriedigt das Bedürfnis nach Glücksspiel.

Unterhaltungsangebot im Verlauf des Spiels

Taverne - Befriedigt das Trinkbedürfnis, als Bonus bringen Lastenträger Bier und Rum. Wird durch eine gelernte Bedienung ermöglicht.

Kaschemme - Befriedigt das Bedürfnis nach Trink- und Fressgelagen, als Bonus bringen Lastenträger Bier und Törtchen. Wird durch eine gelernte Köchin ermöglicht.

Bordell & Salon - Befriedigt das Bedürfnis nach Dirnenbesuchen und Körperpflege, als Bonus bringen Lastenträger Zigarren. Wird durch eine gelernte Dirne ermöglicht.

Spielhölle - Befriedigt das Bedürfnis nach Glücksspiel und Trinken, als Bonus bringen Lastenträger Bier und Zigarren.

Unterhaltungsmöglichkeiten später im Spiel

Wirtshaus - Befriedigt das Bedürfnis nach Trink- und Fressgelagen. Als Bonus bringen Lastenträger Törtchen und Rum. Wird durch eine gelernte Köchin und eine gelernte Bedienung ermöglicht.

Kurtisane und Bad - Befriedigt das Bedürfnis nach Dirnenbesuchen und Körperpflege. Als Bonus bringen Lastenträger Zigarren. Wird durch eine Kurtisane ermöglicht.

Kasino - Befriedigt das Bedürfnis nach Glücksspiel und Trinken. Als Bonus bringen Lastenträger Rum und Zigarren.

Piratenhäuser

Um die erbeuteten Schätze lagern und sich einmal ordentlich ausruhen zu können, benötigt jeder Pirat sein eigenes Haus. Sie erschließen die Grundstücke und die Piraten ziehen dort ein. Wenn sie reicher werden, bezahlen sie Ihnen eine Gebühr und werten ihre eigenen Häuser auf. Sie brauchen sich nach der Erschließung des Grundstücks nicht weiter darum kümmern.

Bei der Platzierung von Piratengrundstücken sind mehrere Gesichtspunkte zu bedenken. Einerseits sind prunkvolle Piratenhäuser ein Mittel, um die vorbeilaufenden Gefangenen unter Kontrolle zu halten. Wenn Sie die Piratengrundstücke allerdings in einer nur von Piraten besuchten Zone anlegen, brauchen Sie in dieser Gegend keine Maßnahmen zur Kontrolle der Gefangenen ergreifen (welche den Piraten meistens missfallen), weil keine Gefangenen jemals hierher gelangen werden. Gleichzeitig sollten Ihre Piraten ihre Häuser schnell von ihren Schiffen und den Unterhaltungslokalitäten aus erreichen können.

Bonusgüter

Bestimmte Güter sind in erster Linie dazu gedacht, dass die Piraten sich amüsieren können. Eins von diesen, Bier, kann bereits zu Beginn des Spiels produziert werden. Im Verlauf des Spiels werden Sie ihnen sehr wahrscheinlich auch Zigarren, Rum und Obsttörtchen bieten wollen. Die Reihenfolge kann je nach Bedarf variieren. In jedem Unterhaltungszentrum werden Lastenträger beschäftigt, die den Piraten ihre Bonusgüter bringen.

Bier und Getreide

Sie sollten bereits früh im Spiel Bier produzieren. Platzieren Sie Ihre Brauereien in der Nähe einer Ihrer Getreidefarmen, um die Produktion zu beschleunigen.

Brauerei - Produziert ein Bier aus zwei Einheiten Getreide, Lastenträger bringen das Getreide von den Farmen her.

Zuckerrohr und Rum

Rum ist eine entscheidende Ware in der mittleren und späteren Spielphase. Sie können im Spiel nur an Rum gelangen, wenn Sie ihn selbst auf der Insel herstellen.

Zuckerrohrplantage - Produziert Zuckerrohr, welches ausschließlich für die Rumproduktion benötigt wird. Wird durch einen gelernten Farmer ermöglicht. Sobald die Plantage gebaut wurde, können ungelernte Gefangene hier arbeiten.

Rumbrennerei - Produziert eine Einheit Rum aus zwei Einheiten Zuckerrohr, ein Lastenträger bringt das Zuckerrohr von den Plantagen her. Wird durch eine gelernte Brennerin ermöglicht (es gibt keine ungelernten Brennerinnen).

Früchte und Obsttörtchen

Früchte und Obsttörtchen erhöhen die Speisezufriedenheit Ihrer Piraten. Zu einem frühen Zeitpunkt im Spiel brauchen Sie sich nicht allzu sehr um diese Güter zu kümmern. Wenn jedoch die Piraten im Rang aufsteigen und höhere Ansprüche stellen, sollten Sie das Speiseangebot entsprechend verbessern.

Obstplantagen - Produzieren Bananen oder Papaya, werden durch einen gelernten Farmer ermöglicht. Vergewissern Sie sich, dass Plantagen in der Nähe des für den entsprechenden Obsttyp fruchtbaren Landes platziert werden.

Sie werden nicht sehr viele Plantagen benötigen, auch auf großen Inseln nicht - erst recht nicht, wenn Sie über sehr fruchtbares Land verfügen.



Artikel

Jedes Schiff besitzt einen Katalog von Regeln, die man auch Artikel nennt. Aufgrund der vielen langweiligen Ruhephasen auf See, mussten sich die Kapitäne schon von Zeit zu Zeit Respekt verschaffen, um die Crew unter Kontrolle zu halten. Daher zogen Regelbrüche stets harte Strafen nach sich. Da die Artikel oftmals Kämpfe und Glücksspiel an Bord verboten, wurden Streitigkeiten in einem gepflegten Duell an der nächsten Küste gelöst.

Bäckerei - Produziert Obsttörtchen aus einer Banane und einer Papaya, Lastenträger bringen die Früchte von den Plantagen her. Wird durch eine gelernte Köchin ermöglicht.

Sobald Sie über eine Bäckerei verfügen, können Sie mit der Herstellung von Obsttörtchen beginnen. Obsttörtchen sind ein gutes Mittel, um die Speisezufriedenheit der Piraten zu erhöhen. Bedenken Sie, dass man Obstplantagen beider Arten (Bananen und Papaya) benötigt, um Obsttörtchen herzustellen.

Tabak und Zigarren

Zigarren erhöhen den Genuss beim Glücksspiel, einem Dirnenbesuch oder der Körperpflege ganz ungemein. Ihre Piraten wissen eben, was gut ist!

Tabakplantage - Produziert Tabak, der ausschließlich zur Herstellung von Zigarren angebaut wird. Wird durch einen gelernten Farmer ermöglicht. Sobald die Plantage gebaut wurde, können auch ungelernte Farmer hier arbeiten.

Zigarrenfabrik - Produziert eine Zigarre aus zwei Einheiten Tabak. Ein Lastenträger bringt Tabak von den Plantagen her. Wird durch eine Zigarrenrollerin ermöglicht (es gibt keine ungelernten Zigarrenroller). Ein Lastenträger einer Spielhölle, eines Bordells, Kasinos oder einer Kurtisane bringt die Zigarren zu den entsprechenden Lokalitäten, wo sie bei allen Kunden sehr willkommen sind.

Laufendes Spielziel: Resignation der Gefangenen

Ihr frühes Ziel war ein ständiger Nachschub an Gefangenen. Um Ihre Gefangenen zu versorgen, haben Sie ihnen Suppe zum Essen und Platz zum Schlafen gegeben. Im Laufe des Spiels müssen Sie sich jedoch mit immer mehr Gefangenen auseinandersetzen, es wird immer schwieriger, sie alle mit Nahrung zu versorgen. Zudem wird ein Gefangener mehr und mehr von seiner Umwelt beeinflusst, je länger er auf Ihrer Insel ist. Vergessen Sie nicht: Gefangene möchten NICHT auf Ihrer Pirateninsel leben.

Mit anderen Worten, Sie müssen etwas tun, um die Resignation Ihrer Gefangenen zu erhöhen. Neu erlangte Gefangene können natürlich noch für eine Weile mit Suppe und Schlaf ruhiggestellt werden. Bei langfristigen Gefangenen müssen Sie jedoch etwas aufmerksamer sein.

Furcht und Ordnung

Es gibt zwei Umgebungsfaktoren, die die Resignation der Gefangenen erhöhen. Gefangene, die sich schon länger auf Ihrer Insel befinden, passen ihr Furcht- und Ordnungsempfinden dem Grad an Furcht und Ordnung in ihrer Umgebung an. Je mehr Ordnung in ihrer Umgebung herrscht, desto unwahrscheinlicher ist es, dass sie fliehen oder rebellieren. Je mehr Furcht sie vor den Piraten haben, desto weniger werden sie es wagen, ihr Leben bei der Flucht oder einem Aufstand zu riskieren.

Die folgenden Gebäude verbreiten Furcht und/oder Ordnung:

1.) Palast. Ihr Piratenpalast sorgt sowohl für Ihren Schutz als auch für Ordnung. Die Wirkung wird mit der Größe Ihres Goldvorrats verbessert.

2.) Gefängnis. Das Gefängnis sorgt für Furcht und Ordnung. Hier halten sich die arbeitslosen Gefangenen auf. Sehen Sie hier nach, um zu überprüfen, wer nicht arbeitet.

3.) Apotheke. Die Apotheke sorgt für Ordnung, sie wird durch einen gelernten Chirurgen ermöglicht.

4.) Verhörkammer. Die Verhörkammer sorgt für Furcht. In einigen Spielen haben Sie durch die Verhörkammer die Möglichkeit, spezielle Informationen zu erhalten.

5.) Galgen. Der Blick auf hier baumelnde Körper verbreitet auf jeden Fall Furcht.

6.) Verschiedenes Dekor. Je nachdem, welche Art von Dekor Sie platzieren, wird entweder Furcht oder Ordnung verbreitet (z. B. ordentliche Büsche, furchteinflößendes Dekor).

Atmosphäre

Gebäude und Dekor verbreiten oft eine spezielle Atmosphäre, deren Stärke und Reichweite variiert. Wenn Gefangene durch einen Bereich mit einer bestimmten Atmosphäre laufen, passen sie ihr eigenes Furcht- und Ordnungsempfinden der Stufe an dem betreffenden Bereich an. Die beste Möglichkeit, die Auswirkungen der Atmosphäre zu sehen, sind die verschiedenen Anzeigen. Wenn Sie sich eine Anzeige anschauen, steht grün für eine stark ausgeprägte Atmosphäre in diesem Bereich. Rot steht für eine schwach ausgeprägte Atmosphäre in diesem Bereich.

Ihre Insel verfügt zu Beginn des Spiels immer über ein Gefängnis und einen Palast. Beide Gebäude sorgen sowohl für Schutz als auch für Ordnung in ihrer Umgebung. Die Bereiche um diese Gebäude herum sind gute Orte, um hier Produktionsgebäude und Farmen zu errichten. Da sich Ihre Gefangenen die meiste Zeit über in diesen Bereichen aufhalten werden, werden sie automatisch von der dort herrschenden Atmosphäre beeinflusst.

Später im Spiel können Sie an einer Stelle, an der Sie mehr Ordnung benötigen, eine Apotheke bauen und eine Verhörkammer oder einen Galgen in einem Bereich, an dem mehr Furcht herrschen sollte. Diese Gebäude kann man nur einmal bauen, Sie können sie also nicht überall auf der Insel errichten, um die Furcht und Ordnung zu erhöhen. Stattdessen können Sie jedoch entsprechendes Dekor platzieren.



Bestrafungen

Zunächst fällt den meisten zu diesem Thema wohl der Gang über die Planke ein. Doch diese Praxis existierte in den zahlreichen Geschichten und Überlieferungen viel öfter als in der Realität. Was keineswegs heißen soll, dass die gängigen Bestrafungen bei den Piraten nicht mindestens genauso hart und unkonventionell waren ...

Furcht- und ordnungsförderndes Dekor

Als Dekor bezeichnen wir einfache Umgebungselemente, die ebenfalls eine bestimmte Atmosphäre verbreiten. Eine ordentlich getrimmte Hecke verleiht der Umgebung z. B. ein gewisses Flair von Ordnung. Eine riesige Skulptur mit einem abgetrennten Arm verursacht Furcht bei den Passanten. Platzieren Sie solches Dekor, wenn Sie für mehr Furcht und Ordnung sorgen wollen.

HINWEIS: Dekor kann an allen beliebigen Stellen platziert werden. Es wird sofort erstellt, kostet jedoch geringe Mengen an Bauholz.

Religion

Kirche - Wird durch den ersten gefangen genommenen gelernten Priester ermöglicht.

Gefangene können kurz die Arbeit unterbrechen, um zu beten, wenn sich eine Kirche auf der Insel befindet. Gebete sind insofern von Vorteil, als sich die Gefangenen dadurch besser mit ihrem Schicksal abfinden. Piraten haben eher weniger mit der Kirche am Hut.

Mittelfristiges Spielziel: Goldeinteilung

Sobald Sie mit dem Aufbau der Pirateninsel und der Entwicklung Ihrer Industrie und Piraterie begonnen haben, ist es an der Zeit, sich Gedanken über Ihre Finanzen zu machen. Hierbei spielen drei Gebäude eine Rolle.

Nebenverdienst

Schmugglertreff - Hier werden überschüssige Waffen, Bier, Rum und Obsttörtchen für einen kleinen Zusatzverdienst verkauft.

Wenn Sie einen Schmugglertreff bauen, fließt regelmäßig etwas Gold direkt in die Schatztruhe Ihrer Insel. Sie müssen dazu mehr Güter produzieren, als Sie benötigen, und das Edikt 'Schmugglertreff eröffnen' für eine der Großmächte erlassen. Sobald das Edikt ausgesprochen wurde, kauft diese Nation automatisch Ihre überschüssigen Waren. Die Preise hängen von der Fähigkeit der im Schmugglertreff beschäftigten Händler ab.

HINWEIS: Bedenken Sie, dass die Eröffnung des Schmugglertreffs der jeweiligen Großmacht den geheimen Standort Ihrer Insel verrät.

Schnelle Schiffsversorgung

Schwarzmarkt - Hier können Sie Waffen und Seerationen für Ihre Schiffe kaufen, zu einem gesalzenen Preis allerdings.

Sobald Sie einen Schwarzmarkt bauen, erscheint ein kleines Maskensymbol in den Schiffsdetails. Klicken Sie bei Bedarf auf diesen Button, um das Schwarzmarktmenü aufzurufen. Hier können Sie Ihr Schiffe sofort mit Entermessern, Musketen, Kanonen und Seerationen ausrüsten. Je öfter Sie den Schwarzmarkt frequentieren, desto teurer werden die Waren. Fähige Händler, die im Schwarzmarkt angestellt sind, können die Preise zwar etwas drücken, aber dennoch wird es eine teure Angelegenheit, wenn Sie häufig darauf zurückgreifen.

Persönlicher Goldvorrat

Die Schatzhöhle - Hier können Sie einen eigenen Goldvorrat anhäufen.

Sobald Sie eine Schatzhöhe auf der Insel gebaut haben, wählen Sie sie an und legen Sie Ihre Einstellungen fürs Goldhorten fest. Es ist nicht möglich, einen Teil des bereits in der Schatztruhe Ihrer Insel befindlichen Gold in den eigenen Goldvorrat zu verlegen. Dafür werden Sie in Zukunft aber alle Einnahmen der Insel mit einem gewissen Prozentsatz 'besteuern'. Dieses Gold fließt dann in Ihren persönlichen Goldvorrat. Im Gegensatz zu dem Betrag in der Schatztruhe der Insel zählt die Höhe Ihres Goldvorrats für die Siegbedingungen und Ihre Punkte. In der Kampagne wird das von Ihnen abgezweigte Gold sogar zu Beginn der nächsten Episode der Schatztruhe Ihrer Insel hinzugefügt.

HINWEIS: Auf das Gold in Ihrem persönlichen Goldvorrat haben Sie keinen Zugriff mehr.

Späteres Spielziel: Anarchie und Schutz der Piraten

Piraten lieben Anarchie und das Gefühl, dass die Insel gut geschützt ist. Wie bei der Furcht und Ordnung der Gefangenen werden Ihre Piraten diese Umgebungseinflüsse erst dann bemerken, wenn sie eine Weile auf Ihrer Insel gelebt haben. Dementsprechend brauchen Sie sich zu Beginn des Spiels nicht allzu sehr darum sorgen. Sogar später werden neu rekrutierte Piraten relativ stabil sein.

Anarchie und Schutz

Die folgenden Gebäude verbreiten Anarchie oder Schutz.

1.) Krankenhaus. Das Krankenhaus verbreitet Anarchie, es wird durch einen gelernten Chirurgen ermöglicht.

2.) Befestigung. Die Befestigung wird durch den ersten gelernten Kanonengießer ermöglicht, sie erhöht den Schutz.

3.) Wachturm. Der Wachturm erhöht den Schutz.

4.) Ausguck. Der Ausguck erhöht den Schutz ebenfalls.

5.) Verschiedenes Dekor. Je nachdem, was Sie platzieren, erhöht das Dekor die Anarchie oder den Schutz (anarchieförderndes Dekor, Schutzkanonen).



Auspeitschen war eine der harmloseren Methoden. Denn bevor die 'neunschwänzige Katze' nur noch zum Vergnügen eingesetzt wurde, war sie alles andere als ein Lustobjekt. Im Grunde genommen bestand sie aus einem Griff, der in Stoff gewickelt war und von dem neun harte Seile mit Knoten am Ende abgingen. Schwang man diese Peitsche nun auf den nackten Rücken einer Person und wiederholte dies gleich mehrfach, so blieben neben höllischen Schmerzen auch ewige Narben zurück.

Atmosphäre

Wie auch bei den Umgebungsfaktoren für die Gefangenen sollten Sie diese Gebäude an den richtigen Stellen errichten, damit die Piraten von ihnen beeinflusst werden. Piraten gehen in der Regel von ihren Schiffen aus nach Hause oder in die Unterhaltungslokalitäten Ihrer Insel. In diesen Bereichen sollten Sie also Gebäude mit Auswirkungen auf den Schutz und die Anarchie platzieren.

Späteres Spielziel: Aufstieg der Piraten

Spezielle Ausstattung & Verbesserungen

Durch einige Gebäude auf der Insel können sich Ihre Piraten verbessern. Dies ist recht lohnenswert, da die Piraten die treibende Kraft bei der Expansion Ihrer Insel sind. Es gibt zwei Arten von Verbesserungen: die der Eigenschaften und die der Fähigkeiten.

Verbesserung der Eigenschaften

Piraten verfügen über drei Eigenschaften: Mut, Führungsqualität und den Ruf. All diese haben einen Einfluss auf den Ausgang Ihrer Schlachten zur See. Die Führungsqualität und der Ruf sind wesentlich wichtiger für Kapitäne als für den Ottonormalpiraten. Mut hingegen ist für alle wichtig.

Ruf

Der Ruf eines Kapitäns (oder eines beliebigen Piraten, falls erwünscht) kann verbessert werden, indem der Pirat ein Holzbein erhält. Das kommt Ihnen komisch vor? Na, dann denken Sie mal nach. Sie werden zweifelsfrei zustimmen, dass die berüchtigtsten Piraten immer mit einem Holzbein unterwegs waren. Der Ruf eines Kapitäns erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass sich ein gegnerisches Schiff im Kampf ergibt (oder auch schon bevor überhaupt ein Kampf ausgebrochen ist).

Schreinerei - Produziert Holzbeine und wird durch eine gelernte Schreinerin ermöglicht. Diese Beine sind schwer herzustellen, stellen Sie sich daher auf eine langsame Produktion ein. Wenn ein Bein fertig ist, erhalten Sie eine Nachricht von Ihrem Gehilfen. Es wird dann in der Schreinerei gelagert. Benutzen Sie das Edikt 'Pirat ausstatten' und geben Sie das Bein einem der Piraten auf Ihrer Insel (zuerst Ihren Kapitänen).



Das Kielholen ist eine Praxis, die bis zu den Piraten der alten Griechen zurückreicht. Straftäter oder Gefangene wurden gefesselt, an ein Seil gebunden und auf einer der beiden Schiffsseiten ins Wasser geworfen. Man zog sie dann unter dem Schiff durch auf die entsprechend andere Seite. Wenn das Opfer dabei noch nicht ertrunken war, zog man seinen Körper noch an der messerscharfen Ramme vorbei.

Führungsqualität

Durch die Führungsqualität eines Piratenkapitäns wird der Kampfgeist der Crew erhöht. Sie kann verbessert werden, indem der Kapitän einen furchterregenden schwarzen Hut erhält. Es ist schwierig, sich einen Piratenkapitän vorzustellen, der auf längere Sicht ohne dieses wichtige Accessoire erfolgreich ist.

Hutladen - Produziert Hüte und wird durch einen gelernten Hutmacher ermöglicht. Piratenhüte sind schwer herzustellen, ihre Produktion benötigt daher einige Zeit. Wenn ein neuer Piratenhut fertig ist, erhalten Sie eine Nachricht von Ihrem Gehilfen. Benutzen Sie das Edikt 'Pirat ausstatten' und geben Sie den Hut einem Ihrer Piraten (ebenfalls zuerst den Kapitänen).

Mut

Je mutiger ein Pirat ist, desto besser und länger wird er kämpfen. Kapitäne werden ein Schiff hierdurch auch eher verfolgen, wenn sie es am Horizont sehen. Der Mut kann durch einen zahmen Papageien erhöht werden; diesen wünscht sich wirklich jeder Pirat (wahrscheinlich sogar noch mehr als Saufgelage und Dirnenbesuche).

Papageienvoliere - Hier werden Papageien gezüchtet, die von einer gelernten Vogelzüchterin ausgebildet werden. Wenn ein neuer Papagei das Licht der Welt erblickt, erhalten Sie eine Nachricht von Ihrem Gehilfen. Benutzen Sie dann das Edikt 'Pirat ausstatten' und geben Sie den Papagei einem Ihrer Piraten (auch hier wieder zuerst den Kapitänen).

Fähigkeiten und Schulen

Es gibt Schulen für:

1) Treffsicherheit
2) Fechtkunst
3) Kanonierkunst
4) Navigationskunst
5) Seemannskunst

Piraten werden erfahrener in der Seemannskunst, Navigationskunst, Treffsicherheit, Fechtkunst und Kanonierkunst, wenn sie diese Fähigkeiten einsetzen. Eine andere Möglichkeit, ihre Fähigkeiten in diesen Bereichen zu verbessern, ist es, auf Ihrer Insel Schulen zu bauen.

Um einen Piraten zur Schule zu schicken, benutzen Sie das Edikt 'Piraten schulen'. Der Pirat wird sich nun auf den Weg zur Schule machen und dort eine Weile verbleiben. Wenn er sie wieder verlässt, wird die Fähigkeit, die er trainiert hat, um zwei Punkte erhöht. Er feiert das dann erst mal gehörig an Land, weil er in der Schule seine Bedürfnisse nicht stillen konnte und dementsprechend ausgehungert ist.

Planungsüberblick: Inselbereiche und Atmosphäre

Wenn Sie gerade begonnen haben, Tropico 2 zu spielen, und einige kurzfristige Ziele erreicht haben, werden Sie bemerken, dass es hilfreich ist, einen langfristigeren Plan für den Aufbau Ihrer Insel zu haben. Hierzu gehört auch eine grobe Vorstellung, wo Ihre Produktionsgebäude, Farmen und Plantagen errichtet werden sollen, wo sich die Piratengrundstücke befinden sollen, etc. Viele dieser Dinge werden auf absehbare Zeit noch nicht gebaut, aber es ist immer hilfreich, bereits zu Beginn eine ungefähre Inselaufteilung im Kopf zu haben.

Verwendung der Anzeigen

Wenn Sie auf das silberne Auge in der Symbolleiste klicken, rufen Sie die Ansichtsoptionen oben in der Mitte der Symbolleiste auf. Hier erhalten Sie Informationen über den Status Ihrer Insel, Ihrer Gebäude oder Ihrer Inselbewohner. Die Anzeigen sind rein informativ, Sie können hier keine Einstellungen vornehmen.

Alle Ansichten werden auf die gleiche Art und Weise verwendet. Wählen Sie zunächst die gewünschte Ansichtsart. Klicken Sie dann auf das Bild der gewünschten Ansicht in der Symbolleiste.

Die Ansichten werden auf unterschiedlich Art angezeigt: das Land wird farbig dargestellt, die Gebäude werden ebenfalls farbig dargestellt oder es erscheinen farbige Pfeile über den Personen. In allen Fällen bedeutet grün gute Neuigkeiten oder Erfolg und rot bedeutet schlechte Neuigkeiten oder Probleme. Hellgrün, gelb und orange sind die entsprechenden Abstufungen.

Die Atmosphäre in der Umgebung

Sie sollten Ihre Insel nicht nur in bestimmte Bereiche unterteilen (Produktion, Landwirtschaft etc.), sondern auch die Umgebungsfaktoren in Ihre Planung einbeziehen. Zu Beginn des Spiels haben diese zwar keine großen Auswirkungen, gegen Ende des Spiels wird die Zufriedenheit oder Resignation jedoch stark durch die Atmosphäre in der Umgebung beeinflusst.

Furcht

Furcht ist die Atmosphäre, die am einfachsten zu schaffen ist und keinerlei Nachteile aufweist. Furcht ist immer gut, um die Gefangenen in Schach zu halten, und die Piraten werden nicht davon gestört. Da es sicherlich Bereiche auf Ihrer Insel gibt, in denen nicht viel Ordnung herrscht, können Sie dies durch Furcht ausgleichen, ohne ernsthafte Konsequenzen befürchten zu müssen. Der Furchtfaktor sollte daher überall möglichst hoch sein, außer in Gegenden, in denen sich keine Gefangenen befinden, wie beispielsweise einem Piratenwohngebiet.

Ordnung und Anarchie

Wie auch die Furcht fördert die Ordnung die Resignation der Gefangenen, die vergnügungssüchtigen Piraten hingegen lieben die Anarchie. Und da diese beiden Faktoren das genaue Gegenteil voneinander sind, haben wir ein Problem. Wenn Sie sich die Anarchie- und Ordnungsansichten anschauen, werden Sie bemerken, dass Bereiche mit viel (grüner) Ordnung keine (rote) Anarchie aufweisen und umgekehrt. Es ist nicht möglich, im selben Bereich eine hohe Anarchie UND Ordnung zu haben.



Das Aussetzen war ebenso beliebt, wenn auch dabei niemand direkt getötet wurde. Piraten, die eine sehr schwerwiegende Straftat begangen hatten (wie z. B. das Bestehlen anderer Crewmitglieder oder Feigheit im Kampf) wurden auf einer besonders kleinen Insel ausgesetzt - mit nur wenig Wasser, einem Gewehr und ein paar Patronen. Gelegentlich gelang dem einen oder anderen Piraten sogar die Flucht, doch in den meisten Fällen blieb nur das Gewehr als letzte Fluchtmöglichkeit vor dem Hungerstod.

Der beste Weg ist daher, in den von Piraten nur selten aufgesuchten Bereichen große Ordnung herrschen zu lassen, und eine erhöhte Anarchie in den Bereichen, wo die Gefangenen nur selten anzutreffen sind. Generell empfiehlt es sich, Ordnung auf Ihrer Insel zu halten, mit der Ausnahme zweier bestimmter Bereiche: den Piratenhäusern und den Unterhaltungslokalitäten. Hier werden die meisten Piraten sich bevorzugt aufhalten und können dann ihre heißgeliebte Anarchie genießen. Tatsächlich verbreiten viele Gebäude in diesen Bereichen ohnehin Anarchie, gegebenenfalls brauchen Sie also nicht einmal entsprechendes Dekor platzieren, um den gewünschten Effekt zu erhalten.

HINWEIS: Dies ist ein weiterer Grund, die von den Piraten aufgesuchten Gebäude in der Nähe der Docks zu belassen. Ansonsten müssen die Piraten durch ordentliche Bereiche gehen, wenn sie von ihren Schiffen kommen.

Vielleicht haben Sie schon den kleinen Nachteil dieser Strategie bemerkt. Was ist mit den Gefangenen, die bei den Docks oder in der Piratenunterhaltung arbeiten? Es gibt verschiedene Dinge, die Sie tun können, um die Auswirkungen der Anarchie bei diesen Gefangenen zu verringern:

1.) Vergewissern Sie sich, dass im Unterhaltungsbereich eine hohe Furcht herrscht. Dies hilft, die Resignation der Gefangenen in dem Bereich zu erhöhen, auch wenn die Anarchie, die sie verspüren, sie zur Flucht animiert.

2.) Versuchen Sie, bei den Docks und Unterhaltungslokalitäten Lastenträgerskelette und keine normalen Lastenträger einzusetzen. Skelette achten nicht im Geringsten auf ihre Umgebung.

3.) Bauen Sie Ihre Kochzelte, Kirchen und Schlafsäle in der Nähe des Unterhaltungsbereichs, jedoch nicht darin. Vergewissern Sie sich, dass im Umfeld dieser Gebäude viel Ordnung herrscht. Wenn Ihre Unterhaltungsarbeiter vorübergehend ihre Arbeitsstellen verlassen, werden sie in diese Gegend kommen und eine gute Dosis Ordnung erhalten, während sie essen, schlafen oder beten.

Schutz

Die Schutzfaktoren in der Umgebung haben keinerlei negative Auswirkungen auf die Gefangenen, die Piraten fühlen sich aber dadurch viel zufriedener und sicherer. Einige Schutzgebäude verbreiten gleichzeitig sogar Furcht, daher haben sie zusätzlich eine positive Wirkung auf die Gefangenen. Platzieren Sie schutzfördernde Gebäude und Dekor in der Nähe der Docks, der Piratenunterhaltung und der Piratenhäuser.

Wie sollte eine Pirateninsel aussehen?

Eine gute Frage, auf die es keine wirkliche Antwort gibt. Es kommt dabei sehr auf die Geographie, die Baumbestände, die Mineralienvorkommen und die Größe der Insel an. Auch die von Ihnen gewählte Strategie kann hierbei ausschlaggebend sein. Im Folgenden einige generelle Ratschläge:

1.) Überlegen Sie sich, welche Orte die verschiedenen Inselbewohner aufsuchen müssen, und bauen Sie die entsprechenden Gebäude nah beieinander. Wenn Piraten weit laufen müssen, steigt ihr Bedürfnis an Fress- und Trinkgelagen etc. immer weiter an. Gefangene, die lange Wege zurücklegen müssen, sind nicht produktiv.

2.) Platzieren Sie das Unterhaltungsangebot für die Piraten in der Nähe der Küste und der Docks.

3.) Richten Sie die Piratengrundstücke im Unterhaltungsbereich oder in dessen Nähe ein.

4.) Generell ist es effizienter, einen Produktionsbetrieb in der Nähe des Gebäudes zu errichten, das beliefert wird. Sie sollten beispielsweise die Seerationsfabrik in der Nähe der Getreidefarmen bauen und den Schmelzofen in der Nähe der Eisenmine.

5.) Nutzen Sie Ihr Gefängnis und den Palast (die Sie umsonst erhalten), da diese Ordnung und Schutz verbreiten. Errichten Sie daher Gefangenengebäude wie Schlafsäle oder Kochzelte in ihrer Nähe.

6.) Planen Sie ein effizientes Straßennetzwerk, auf dem sich Ihre Inselbewohner fortbewegen können. Richten Sie Gebäude bei der Platzierung möglichst so aus, dass die Tür sich in der Nähe der Straße befindet.

7.) Platzieren Sie Dekor in den häufig frequentierten Bereichen, z. B. an oft benutzten Straßen. Auch in der Nähe der mineralreichen Erzvorkommen kann etwas Dekor nicht schaden. Wenn die Bergleute hier ständig arbeiten, können sie ruhig mal ein bisschen Angst haben.

8.) Nutzen Sie Ihre Lastenträgerskelette, wenn Sie über welche verfügen. Diese sollten Sie bei Gebäuden einsetzen, in denen nur wenig Furcht und Ordnung herrscht (Docks sind oft ein gutes Beispiel hierfür). Lastenträgerskelette sind unermüdliche Arbeiter und denken nie darüber nach zu fliehen.

9.) Versuchen Sie, ein wenig Piratenunterhaltung in der Nähe Ihres Palasts anzulegen. Hierdurch stellen Sie sicher, dass sich immer einige Piraten in der Nähe befinden, falls die Gefangenen rebellieren sollten.

10.) Achten Sie darauf, dass Ihre Unterhaltungslokalitäten nicht überfüllt sind. Falls nötig, bauen Sie mehr Unterhaltungsgebäude und vergewissern Sie sich, dass Sie Arbeiter haben, die in den Gebäuden tätig sind. Wenn es zu viele Piraten gibt, überlegen Sie sich, ob Sie sie umlegen lassen, oder lassen Sie reiche Gefangene gegen Lösegeld frei.

Kapitel 2: Edikte

Als Edikte werden die Taktiken und Befehle bezeichnet, die Sie als Herrscher der Insel erteilen. Manche Edikte beziehen sich auf Schiffe, andere auf Personen, wiederum andere können ein sofortiges Ereignis auslösen oder eine zukünftige Taktik darstellen. Schließlich gibt es noch diplomatische und handlungsbasierte Edikte. Edikte, die sehr oft verwendet werden, verfügen in der Regel über Verknüpfungen, d. h. diese Edikte müssen nicht über das Ediktmenü erlassen werden. Hier ist eine Liste dieser Verknüpfungen:

Edikt-Verknüpfungen

1.) Einem Piraten 100 Goldmünzen spenden: Verwenden Sie hierzu das entsprechende Schriftrollensymbol in den Piratendetails.

2.) Einen reichen Gefangenen gegen Lösegeld freilassen: Verwenden Sie hierzu das entsprechende Schriftrollensymbol in den Gefangenendetails.

3.) Einen Gefangenen zwangsrekrutieren: Verwenden Sie hierzu das entsprechende Schriftrollensymbol in den Gefangenendetails.

4.) Einen Toten auferwecken: Verwenden Sie das Skelettsymbol in den Friedhofsdetails.

5.) Einen Schmugglertreff zugänglich machen: Verwenden Sie die Flaggen in den Schmugglertreffdetails.

6.) Erkundung: Rufen Sie hierzu das Auftragsmenü in den Schiffsdetails auf.

7.) Überfall: Rufen Sie hierzu das Auftragsmenü in den Schiffsdetails auf.

8.) Entführung: Rufen Sie hierzu das Auftragsmenü in den Schiffsdetails auf.

9.) Krieg schüren: Rufen Sie hierzu das Auftragsmenü in den Schiffsdetails auf.

10.) Pirat ausstatten: Gehen Sie hierzu in die Gebäudedetails des entsprechenden Ausstattungsgebäudes.

Ediktoptionen-Menü



Wenn Sie auf das silberne Schriftrollensymbol in der Symbolleiste klicken, rufen Sie das Ediktoptionen-Menü im mittleren oberen Teil der Symbolleiste auf.

Ein Edikt erlassen

1.) Wählen Sie die Art des Edikts, das Sie erteilen möchten, indem Sie auf einen der fünf Buttons im oberen Bereich der Ediktoptionen-Symbolleiste klicken.

2.) Die verschiedenen Edikte werden als größere Abbildungen in der Symbolleiste angezeigt. Wählen Sie das gewünschte Edikt, indem Sie auf das jeweilige Bild klicken. Im runden Fenster erscheinen nun alle wichtigen Informationen. Wenn Sie ein grau hinterlegtes Edikt auswählen, können Sie im runden Fenster sehen, warum Sie das Edikt nicht erlassen können.

3.) Wenn das Edikt ausgewählt wurde, klicken Sie auf den Erlassen-Button im runden Fenster, um weitere Details zu erhalten sowie die Möglichkeit, das Edikt zu erlassen. Manchmal, wenn ein Edikt dauerhaft ist (d. h. es wurde bereits mit dauerhafter Wirkung erlassen), erscheint im runden Fenster ein Widerrufen-Button.

4.) Wenn Sie auf den Erlassen- (oder Widerrufen-)Button klicken, erscheint das Edikt-Pergament im Hauptfenster über Ihrer Insel. Auf dem Pergament sehen Sie die Kosten, Vorzüge und alle weiteren Informationen über das Edikt. Um das Edikt zu erlassen, klicken Sie auf das Bestätigungssiegel unten rechts auf dem Pergament. Wenn Sie das Pergament ausblenden, ohne ein Edikt zu erlassen oder zu widerrufen, klicken Sie auf das Abbruch-Symbol in der linken unteren Ecke des Pergaments.

5.) Wenn Sie auf das Bestätigungssymbol klicken, werden die meisten Edikte augenblicklich erlassen und treten in Kraft. Im runden Fenster wird daraufhin ein Film abgespielt.

6.) Ausnahmen bilden Edikte, die auf eine bestimmte Person oder ein bestimmtes Schiff ausgerichtet sind. In diesem Fall müssen Sie nach Erlass des Edikts zuerst das Ediktziel auf der Karte anklicken.

Befehle an Schiffe

Die vier Schiffsaufträge - Siedlung überfallen, Experten entführen, Krieg schüren und Erkundung - sind ebenfalls Edikte und können vom Ediktmenü aus erlassen werden.

Befehle an Personen

Im Allgemeinen erlassen Sie diese Edikte, indem Sie das Edikt bestätigen und dann eine Person auf der Insel anklicken. Manche Edikte können alternativ auch anhand der Verknüpfungen in den Einheitendetails erlassen werden. All diese Edikte, bis auf das Edikt 'Kapitän rekrutieren', finden Sie im Ediktmenü 'Individuelle Befehle'.

Geld spenden

Sie können einem beliebigen Piraten 100 Goldmünzen aus Ihrer Schatztruhe spenden. Wenn ein Pirat die Spende erhält, fängt er an, das Gold auszugeben, um seine Bedürfnisse zu befriedigen. Am oberen Rand der Piratendetails finden Sie ein Schriftrollensymbol. Anhand dieser Verknüpfung können Sie bei Bedarf schnell reagieren, um Geld zu spenden.

Attentat

Eine Wache kann ein Attentat auf eine beliebige Person, außer auf einen reichen Gefangenen oder einen Piratenkapitän, verüben. Damit die Wache die Tat ausführt, muss man sie bezahlen. Manchmal gewinnt allerdings auch das Opfer den Kampf.

Gefangenen freilassen

Ein Gefangener kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt freigelassen werden. Dadurch werden die Beziehungen zu der Großmacht, der der Gefangene angehört, etwas verbessert. Wenn die Großmacht bisher nicht weiß, wo die Insel des Piraten liegt, ändert sich dies durch die Befreiung möglicherweise. Freigelassene Gefangene verschwinden augenblicklich, als wäre Lösegeld für sie bereits gezahlt worden.

Zwangsrekrutierung

Durch dieses Edikt wird ein Gefangener in einen Piraten verwandelt. Er ist dann zwar weder ein besonders guter, noch ein besonders glücklicher Pirat, aber immerhin ist er ein Pirat. Ungelernte Gefangene haben ein Verknüpfungssymbol (Schriftrolle) am oberen Rand der Einheitendetails, mit dem Sie sie schneller in Piraten verwandeln können.

Gefangener gegen Lösegeld

Reiche Gefangene können jederzeit gegen Lösegeld freigelassen werden. Sie erhalten ihr anfängliches Lösegeld zuzüglich des Betrags, der sich durch ihre Ausgaben auf der Insel angehäuft hat. Je länger Sie sie halten, desto mehr Gold bekommen Sie. Natürlich nehmen die reichen Gefangenen derweil den Piraten den Platz in Ihren Unterhaltungslokalitäten weg. Alle reichen Gefangenen haben ein Verknüpfungssymbol (Schriftrolle) am oberen Rand der Einheitendetails, mit dem Sie sie schneller gegen Lösegeld freilassen können.

Pirat ausstatten

Machen Sie Ihrem Lieblingspiraten (vor allem Kapitänen, da sie am meisten davon profitieren) ein spezielles auf Ihrer Insel gefertigtes Geschenk. Ein solches Geschenk kann ein Papagei (bestens erzogen, versteht sich), ein furchterregender schwarzer Hut oder ein Holzbein sein. Jeder Pirat kann alle drei Gegenstände besitzen. Um dieses Edikt freizuschalten, benötigen Sie bestimmte Gebäude auf der Insel, die diese Ausstattung herstellen. Die gefertigte Ausstattung darf auch noch nicht an einen anderen Piraten vergeben worden sein.

Piraten schulen

Mit dem Gold aus Ihrer Schatztruhe können Sie einen Piraten auch zur Schule schicken. Von diesem Edikt gibt es fünf Versionen, die sich auf unterschiedliche Fähigkeiten der Piraten auswirken. Um dieses Edikt zu erlassen, benötigen Sie eine Schule. Die verschiedenen Versionen des Edikts werden freigeschaltet, wenn die jeweils erforderliche Schule gebaut wurde.

Kapitän rekrutieren

Nur Kapitäne können Schiffe befehligen. Ihr Gehilfe erinnert Sie immer dann daran, einen Kapitän zu rekrutieren, wenn Sie mehr Schiffe als Kapitäne haben. Wenn das Edikt nicht verfügbar ist, liegt das meist daran, dass Sie nicht genügend Gold haben. Sie finden das Edikt im Ediktmenü 'Fahrtbefehle'.

Ihre zukünftigen Taktiken

Zukünftige Taktiken sind Edikte, die eine dauerhafte Wirkung haben, wenn sie einmal erlassen wurden. Manche finden Sie im Menü 'Piratenverwaltung' in den Ediktoptionen, während andere im Menü 'Gefangenenverwaltung' angesiedelt sind. Ein paar Taktiken, die mit Fahrtbefehlen in Verbindung stehen, finden Sie im Menü 'Fahrtbefehle'. Wenn Sie Ihre Meinung ändern, können Sie eine zukünftige Taktik widerrufen, die Kosten dieses Edikts werden Ihnen jedoch nicht zurückerstattet.

Gutes Glücksspiel

Dieses Edikt erhöht die Spielzufriedenheit der Piraten ganz erheblich. Sie können es im Ediktmenü 'Piratenverwaltung' erlassen.

Schlechtes Glücksspiel

Dieses Edikt erhöht die Anarchie und das Einkommen der Spielhallen. Sie können es im Ediktmenü 'Piratenverwaltung' erlassen.

Piraten-Wachpatrouille

Mit diesem Edikt sorgen Sie für mehr Furcht und Ordnung unter Ihren Gefangenen. Sie finden es im Ediktmenü 'Gefangenenverwaltung', es wirkt sich jedoch auch ebenfalls auf Ihre Piraten aus, da diese die entstehende Ordnung verabscheuen.

Wahllose Exekutionen

Hiermit erhöhen Sie erheblich den Furchtfaktor und die Anarchie. Dieses Edikt ist nützlich, um die Zufriedenheit der Piraten zu steigern, auch wenn es sich eigentlich um eine Taktik zur Gefangenenkontrolle handelt. Der Grund dafür ist, dass sich die Auswirkungen des Edikts bei den Gefangenen die Waage halten (die Furcht nimmt zu, doch gleichzeitig nimmt die Ordnung ab). Da Piraten jedoch Anarchie mögen, fühlen sie sich dann auf der Insel wohler. Diese Taktik können Sie im Menü 'Gefangenenverwaltung' auswählen.

Piraten-Sperrstunde

Dieses Edikt führt zu einem erheblichen Anstieg der Ordnung (senkt jedoch gleichzeitig die Zufriedenheit der meisten Piraten) und erhöht die Produktivität aller arbeitenden Gefangenen.

Informanten bezahlen

Wenn dieses Edikt gewählt ist, leben die Gefangenen in größerer Furcht. Sie finden es im Menü 'Gefangenenverwaltung'.

Lose Zunge

Wenn Sie dieses Edikt erlassen, bespitzeln Sie Ihre Inselbewohner und jegliches Gerede über die Lage Ihrer Insel wird vehement geahndet. Nur Piratenkönige, die die Lage Ihrer Insel unbedingt geheim halten wollen, erlassen dieses Edikt. Die Ordnung wird dadurch erheblich erhöht, was zu einer deutlichen Unzufriedenheit der Piraten führt. Sie finden das Edikt im Menü 'Piratenverwaltung'.

Über die Planke

Eigentlich ist es ja eine tolle Sache, neue Gefangene auf die Insel zu entführen, doch in manchen Situationen entscheidet sich ein Piratenkönig möglicherweise dafür, lieber möglichst wenige Mitwisser zu haben und jeden, den er gefangen genommen hat, zu töten. Sie finden das Edikt im Menü 'Fahrtbefehle'.

Keine Opfer

Manchmal ist es ratsam, gute Beziehungen zu einer oder zwei der drei Großmächte zu unterhalten. Mit diesem Edikt können Sie Ihre Kapitäne davon abhalten, Schiffe der Nationen zu überfallen, mit denen Sie Freundschaft schließen möchten. Das Edikt selbst hat keine Wirkung auf Ihre diplomatischen Beziehungen, nur auf die Beziehung zwischen Ihnen und Ihren Kapitänen. Doch da Sie mit diesem Edikt Überfälle auf Schiffe einer bestimmten Nation einstellen, werden Sie auf jeden Fall verhindern, dass sich die schlechten Beziehungen nach einer Plünderung noch weiter verschlechtern.

Edikte mit sofortiger Wirkung

Manchmal ist es ratsam, gute Beziehungen zu einer oder zwei der drei Großmächte zu unterhalten. Mit diesem Edikt können Sie Ihre Kapitäne davon abhalten, Schiffe der Nationen zu überfallen, mit denen Sie Freundschaft schließen möchten. Das Edikt selbst hat keine Wirkung auf Ihre diplomatischen Beziehungen, nur auf die Beziehung zwischen Ihnen und Ihren Kapitänen. Doch da Sie mit diesem Edikt Überfälle auf Schiffe einer bestimmten Nation einstellen, werden Sie auf jeden Fall verhindern, dass sich die schlechten Beziehungen nach einer Plünderung noch weiter verschlechtern.

Edikte mit sofortiger Wirkung

Edikte dieser Gruppe haben keine dauerhafte Wirkung. Sie bezahlen den Preis, und das Ereignis tritt ein. Das ist alles, mehr passiert nicht. Sie können das Edikt nicht widerrufen und Sie können es so oft erlassen wie Sie möchten, wenn Sie die nötigen Bedingungen erfüllen.

Geld an Crew spenden

Bei diesem sofortigen Ereignis wird der gesamten Schiffscrew etwas Geld gespendet. Das Gold wird aus der Schatztruhe der Insel genommen.

Tote auferwecken

Mit diesem Edikt können Sie einen toten Piraten vom Friedhof auferstehen lassen. Er wird Ihnen daraufhin als Lastenträger auf Ihrer Insel zur Verfügung stehen. Einfacher können Sie dieses Edikt anhand der Verknüpfung in den Friedhofsdetails erlassen. Wählen Sie dazu den Friedhof und klicken Sie auf den Button 'Tote auferwecken'. Sie finden das Edikt auch im Menü 'Gefangenenverwaltung'.

Piratengelage

Dieses Edikt erhöht mit sofortiger Wirkung die Trink-, Speise- und Spielzufriedenheit aller Piraten um ca. 30%. Der Einsatz dieses Edikts ist unbegrenzt, Sie müssen nur genügend Gold dafür aufbringen. Piraten, die sich zur Zeit des Erlasses nicht auf der Insel befinden, sind davon nicht betroffen.

Freirum

Erhöht die Trinkzufriedenheit aller Piraten um bis zu 100%. Dieses Edikt kostet sowohl Rum als auch Gold und erfordert eine Rumbrennerei.

Freibier

Erhöht die Trinkzufriedenheit aller Piraten um bis zu 50%. Dieses Edikt kostet sowohl Bier als auch Gold und erfordert eine Brauerei.

Alle einer Nationalität befreien

Dieses Edikt führt zu erheblich verbesserten Beziehungen zu einer Nation, jedoch verlieren Sie dabei viele Gefangene. Sie können dieses Edikt mehrere Male erlassen.

Piraten verraten

Mit diesem Edikt verraten Sie die gesamten Piraten einer Großmacht auf Ihrer Insel und verlieren alle Piraten dieser Nationalität, auch wenn diese auf See sind (sie verschwinden dann bei ihrer Rückkehr). Diese Maßnahme ist extrem, jedoch verbessert sie die Beziehungen zu der jeweiligen Großmacht gewaltig.

Internationale Diplomatie

All diese Edikte haben eine dauerhafte Wirkung auf die auswärtigen Beziehungen Ihrer Insel.

Piratenflagge hissen

Sie erklären die Unabhängigkeit Ihrer Pirateninsel von allen Nationen. Dadurch werden automatisch sämtliche Friedensversprechen, Patronate und Kaperbriefe nichtig gemacht. Darüber hinaus können Sie nach Belieben jedes Schiff angreifen. Hatten Sie einen Invasionsschutz, verlieren Sie diesen. Sie müssen dieses Edikt widerrufen, bevor Sie eine Friedenspolitik ankündigen.



Die Piratenflagge

Es ranken sich viele Gerüchte um den englischen Begriff für die Piratenflagge, 'Jolly Roger'. Eine Theorie besagt, dass die Briten diese den Tod symbolisierende Flagge als 'Old Roger' bezeichneten, eine andere Bezeichnung für den Teufel. Wieder eine andere Theorie sagt, dass der Begriff vom Französischen 'jolie rouge' abstammt, zu Deutsch 'hübsch rot', da die ersten Piratenflaggen blutrot und nicht schwarz waren.

Friedenspolitik ankündigen

Sie lassen öffentlich verlauten, dass keiner Ihrer Piraten die Schiffe einer bestimmten Nation angreifen wird. Dies führt zu verbesserten Beziehungen mit dieser Großmacht, senkt jedoch die Zufriedenheit der Piraten, die von der Nation geächtet wurden. Das Edikt selbst wird Ihre Kapitäne nicht aufhalten, es handelt sich hierbei eher um eine öffentliche Verkündigung an die Welt als um einen Befehl.

Spanien, England oder Frankreich zum Patron ernennen

Für dieses Edikt benötigen Sie eine harmonische Beziehung zu der gewählten Nation und müssen ihr gegenüber bereits per Edikt eine Friedenspolitik angekündigt haben. Außerdem dürfen Sie noch keine andere Großmacht als Patron haben. Wenn dieses Edikt erlassen wird, dürfen die Piraten keine Schiffe der Patronatsnation mehr angreifen. Viele Episoden starten mit einer Großmacht als Patron. Eine Pirateninsel mit einem Patron kann von keiner anderen Nation angegriffen werden.

Kaperbriefe

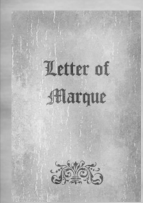
Für dieses Edikt muss sich Ihre Patronatsnation im Krieg mit einer der anderen Großmächte befinden. Das Edikt ermöglicht es Ihren Piraten, offiziell als Freibeuter gegen die Feinde der Patronatsnation vorzugehen. Piratenangriffe auf die feindlichen Schiffe werden nun nicht mehr geahndet, da diese nach Auffassung der Europäer als legitime Kriegsmittel angesehen werden.

Schmugglertreff eröffnen

Der Schmugglertreff bietet Ihnen eine weitere Möglichkeit, zu Gold zu gelangen. Wenn Sie einen solchen errichtet haben, können Sie hier überschüssigen Rum, Bier, Törtchen, Zigarren und alle Arten von Waffen verkaufen. Sie müssen den Schmugglertreff mindestens einer Nation öffnen, sonst gibt es keine Kunden, die Ihre Waren kaufen können.

Spezielle Edikte

Diese drei Edikte haben eine Sonderfunktion und kommen nur sehr selten ins Spiel. Oft werden sie verwendet, um den im Skript vorgeschriebenen Handlungsverlauf eines Szenarios oder einer Episode zu ermöglichen. Wenn Sie den Karteneditor und die Skripttools verwenden, um Ihre eigenen Szenarios zu erstellen, können Sie diese drei Edikte in Ihrem Skript ebenfalls nach Wunsch einsetzen.



Kaperbriefe

In Kriegszeiten heuerten die großen Seefahrernationen oft Piraten an, um die Schiffe anderer Nationen anzugreifen. Diese käuflichen Leute bezeichnete man als Freibeuter, die sich im Grunde nur dadurch von Piraten unterschieden, dass sie nicht wegen Piraterie angeklagt werden konnten. Geriet ein Freibeuter in Gefangenschaft, hatte er meist nicht viel von seinem Kaperbrief, da viele Nationen ihren Versprechen nicht nachkamen.

Verhör

Das Verhöredikt wird in einer Geschichte verfügbar, wenn ein spezieller Gefangener auf Ihrer Insel angekommen ist. Ihr Gehilfe wird Sie von der Existenz des Gefangenen in Kenntnis setzen und Ihnen sagen, dass Sie bestimmte Informationen von ihm erhalten können, wenn Sie eine Verhörkammer errichten (vielleicht haben Sie auch schon eine). Sobald Sie das teure und furchterregende Gebäude gebaut haben, wird das Edikt verfügbar. Wenn Sie es erlassen, liefert Ihr Gehilfe Ihnen die Informationen, die für den Handlungsverlauf erforderlich sind.

Informanten bezahlen

Dieses Edikt wird im Verlauf der Kampagne verfügbar, wenn Ihr Piratenkönig in einer früheren Episode über ein Gebiet herrschte, an dessen Plünderung Sie nun (später) interessiert sind. Ihr Gehilfe berichtet Ihnen dann, dass auf Ihrer früheren Insel verbliebene Spione als Gegenleistung für wertvolle Informationen eine gewisse Goldmenge fordern. Sie müssen sich überlegen, ob die Informationen, die Sie von ihnen bekommen können, das Gold wohl wert sind. Wenn Sie das glauben, können Sie das Edikt erlassen, worauf Ihnen der Goldbetrag abgezogen wird. Ihr Gehilfe wird Ihnen nun die Informationen der Spione zukommen lassen. Oft enthalten diese Wissenswertes über Handelswege oder Siedlungen.

Behelfsfinanzierung

Manchmal, wenn es der Handlungsverlauf oder die Umstände verlangen, unterbreitet Ihnen eine Patronatsgroßmacht ein Geschenk in Form von Gold. Dazu müssen Sie lediglich das Edikt erlassen. Dieses Edikt bringt keinerlei Nachteile mit sich, jedoch ist es auch nicht in allen Spielen verfügbar. Gewöhnlich wird es anwählbar, wenn Ihre Inselschatztruhe so gut wie leer ist.

Kapitel 3: Pirateneinsätze

Piraten, die Schiffen zugewiesen sind, verlassen Ihre Insel und begeben sich auf Einsätze auf hoher See. Diese Einsätze sind die Haupteinnahmequelle Ihrer Insel, was Gold und Gefangene betrifft. Ohne ein paar erfolgreiche Einsätze ist es unmöglich, über längere Zeit hinweg Piratenkönig zu bleiben.

Anhand der Schiffsdetails wählen Sie Schiff für Schiff die Aufträge aus. Wenn Sie den Button 'In See stechen' anklicken, wird dem Schiff der Befehl erteilt, die Insel zu verlassen. Bis das Schiff das Dock verlässt, können Sie den Befehl immer noch abbrechen oder die Einsatzart ändern. Schiffe, die in See gestochen sind, können keine neuen Aufträge erhalten und nicht zurück zur Insel beordert werden.

Schiffsdetails

Klicken Sie auf ein Schiff, um die Schiffsdetails in der Symbolleiste aufzurufen.



Zusammenfassung: Arbeitsabläufe der Schiffe

Ihre Schiffe kommen an einem Dock an und holen sich eine Crew, Seerationen und sämtliche Waffen an Bord, die verfügbar sind. Dies geschieht automatisch, ohne dass Sie einen Befehl dazu erteilen müssen. Am unteren Rand der Schiffsdetails sehen Sie eine Liste der Gegenstände, die sich auf dem Schiff befinden. Bestimmte Einsätze können Sie nur dann auswählen, wenn Ihr Schiff nahezu voll beladen ist.

In See stechen

Wenn Sie beschließen, dass das Schiff auslaufbereit ist, klicken Sie auf den Button 'In See stechen' im mittleren Bereich der Schiffsdetails. Es ertönt dann eine Glocke, über dem Schiff erscheint entsprechend ein Glockensymbol, und die Piraten, die die Besatzung des Schiffs bilden, werden zusammengerufen. Sobald sich alle Piraten an Bord gemeldet haben, begibt sich das Schiff auf den von Ihnen ausgewählten Einsatz.

Sie erhalten nun ebenfalls die Möglichkeit, die Abfahrt zu beschleunigen bzw. den Auslaufbefehl zu widerrufen. In diesem Fall steht es den Piraten frei, das Schiff wieder zu verlassen und alle, die sich noch nicht an Bord gemeldet hatten, gehen wieder ihren Vergnügungen nach. Wenn Sie die Abreise forcieren, werden alle Piraten, die sich noch nicht an Bord gemeldet haben, gefeuert und auf der Insel zurückgelassen.

Informationen

Schiffsname und -typ

Oben links in den Details sehen Sie den Namen und den Typ des Schiffs, gefolgt vom Namen des Kapitäns. Klicken Sie auf den Namen des Schiffs, wenn Sie einen neuen eingeben möchten.

Crewanzeige

Oben rechts sehen Sie die momentane Crew des Schiffs. Zur Crew gehört der Kapitän, die Offiziere und die übrigen Crewmitglieder. Auf einem Schiff können nur Piraten arbeiten und es kann nur von einem Kapitän befehligt werden. Wenn ein Schiff keinen Kapitän hat, werden hier keine Piraten anheuern.

Wenn ein Platz auf einem Schiff leer ist, kann dieser von einem weiteren Piraten besetzt werden. Wenn ein Platz grau hinterlegt ist, befindet sich das Crewmitglied gerade nicht auf dem Schiff. Crewmitglieder auf dem Schiff werden farbig angezeigt.

Wenn Sie den Mauszeiger über ein Crewmitglied bewegen, sehen Sie, was der Pirat gerade so treibt. In der Infoleiste am unteren Bildschirmrand können Sie seinen Namen und seine Tätigkeit sehen.

Um ein Crewmitglied auszuwählen, klicken Sie auf sein Symbol. Um ein Crewmitglied zu feuern, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie dann auf sein Symbol. Um einen leeren Platz zu sperren, damit ihn kein Pirat einnimmt, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste darauf. Zur Bestätigung erscheint nun ein rotes X. Auf die gleiche Weise können Sie einen zuvor gesperrten Platz wieder freigeben.

Crewfähigkeiten

Jede Piratencrew hat eine durchschnittliche Fähigkeit im Umgang mit Entermessern, Musketen und Kanonen. Direkt unter dem Schiffsnamen sehen Sie drei Waffensymbole samt einer Zahl. Dies sind die durchschnittlichen Fähigkeitsstufen (für Waffen) der gesamten Crew dieses Schiffs. Der Höchstwert liegt bei 5,0, doch alles über 4,0 ist schon sehr gut. Durchschnittliche Crews bewegen sich zwischen 3,0 und 3,5.

Schiffsstatus

Unterhalb der Crewfähigkeiten sehen Sie den Schiffsstatus. Hier erhalten Sie grundlegende Informationen über das Schiff. Wenn ein Schiff an einem Dock liegt und der Status 'In Reparatur' angezeigt ist, kann es nicht ablegen. Schiffe, die gerade neu beladen werden, können je nach ihrem Auftrag und der geladenen Güter eventuell ablegen, ohne voll beladen zu sein. Sie werden auch den Namen des Seegebiets sehen, welches das Schiff als Ziel hat.

Schiffsausrüstung

Alle Schiffe haben eine bestimmte Menge an Seerationen, Entermessern, Musketen und Kanonen an Bord. Sie können die momentan geladene Menge sehen sowie die maximale Ladung, die auf dem Schiff erlaubt ist. Wenn ein Gegenstand nicht in ausreichender Menge vorhanden ist, damit das Schiff mit dem aktuellen Auftrag in See stechen kann, wird der Gegenstand rot angezeigt. Wenn das Schiff theoretisch mehr fassen, seine Befehle jedoch auch mit der aktuellen Ladung ausführen kann, erscheint der Gegenstand braun. Wenn das Schiff die maximale Menge geladen hat, ist der Gegenstand weiß. Es ist immer eine bestimmte Menge an Seerationen nötig, damit sich das Schiff auf seinen Einsatz begeben kann.

Befehle im Schiffsmenü

In der Übersicht können Sie Ihrem Schiff drei Arten von Befehlen erteilen: Aufträge, Einsatzbefehle und Plünderanteile. Jede Art von Befehl wird durch eine der drei Symbolleisten angezeigt und gesteuert. Allerdings zählen die Einsatzbefehle und die Beuteverteilung nur, wenn das obere Menü auf 'Plünderfahrt' gestellt ist.



Die Plünderfahrt

Wie bereits in der Auftragsauswahl der Schiffsdetails zu sehen, sind Plünderfahrten die Standardeinsätze für alle Schiffe. Wenn Sie den Auftragsbefehl nicht ändern, wird sich das Schiff, das in See stechen soll, auf eine Plünderfahrt begeben. Plünderfahrten sind die Haupteinnahmequelle Ihrer Insel.

Anforderungen für Plünderfahrten

Piraten bestehen darauf, auf ihre Plünderfahrten Waffen und Seerationen mitzunehmen. Sie werden sich ebenfalls weigern, auf eine Fahrt aufzubrechen, wenn es nicht genügend Seeleute an Bord gibt. Der Button 'In See stechen' wird also erst dann aktiv, wenn es genügend Waffen, Seerationen und Crewmitglieder gibt und der Piratenkapitän zufrieden gestellt ist.



Auf die Crew- und Rationsanforderungen haben Sie keinerlei Einfluss, anhand des Menüs 'Einsatzbefehle' können Sie jedoch zu einem gewissen Grad den Bedarf an Waffen steuern. Indem Sie dem Kapitän und der Crew auftragen, bestimmte Kampftaktiken zu verfolgen, beeinflussen Sie die Waffenauswahl des Schiffs. Experimentieren Sie ein wenig, indem Sie die Einsatzbefehle verändern und dann die unterste Leiste in der Übersicht beobachten. Alle Waffen, die rot angezeigt werden, fehlem dem Schiff mit den momentanen Einsatzbefehlen zur Abfahrt. Folgende Regeln sollten Sie sich merken:

1.) Wenn sie den Befehl 'Entern!' erhalten, überprüfen die Piraten ihre Entermesser. Wenn sie nicht genügend haben, werden sie nicht in See stechen.
2.) Wenn sie den Befehl 'Beschuss!' erhalten, überprüfen die Piraten ihre Kanonen. Wenn sie nicht genügend haben, werden sie nicht in See stechen.
3.) Wenn sie den Befehl 'Schikanieren!' erhalten, überprüfen die Piraten ihre Kanonen und Musketen. Wenn sie nicht genügend haben, werden sie nicht in See stechen.

Wenn auf Ihrer Insel alle Arten von Waffen produziert werden, ist es nur eine Frage der Zeit, bis die Piraten sich zur Abfahrt bereitmachen. Wenn Sie allerdings eine bestimmte Waffenart noch nicht produzieren, sagen wir einmal Kanonen, sollten Sie nicht den Befehl 'Beschuss!' erteilen, denn ohne genügend Kanonen werden die Piraten nie bereit sein abzulegen.

Früh im Spiel entern

Gewöhnlich werden Entermesser schon sehr früh im Spiel produziert. Der Standard-Einsatzbefehl lautet daher 'Entern!', da Sie Ihre Schiffe am leichtesten mit den hierfür benötigten Waffen ausstatten können.

Sonstige Auswirkungen von Befehlen

Die Einsatzbefehle beeinflussen die Kampftaktik eines Schiffs, setzen verschiedene Waffen und Fähigkeiten voraus und haben eine unterschiedliche Auswirkung im Spiel. Wenn Ihnen alle Arten von Waffen zur Verfügung stehen, suchen Sie sich Ihre Befehle nach folgenden Faktoren aus:

1.) Wie viel sind Ihnen Ihre Piraten wert? Beschuss- und vor allem Enter-Einsätze sind gefährliche Unternehmungen und meist sind mehr Opfer unter Ihrer Crew zu beklagen als bei Schikane-Einsätzen.
2.) Wie dringend benötigen Sie neue Rekruten? Auch wenn der Schikane-Befehl für Ihre Piraten ziemlich sicher ist, werden fast alle Crewmitglieder des anderen Schiffs getötet, wenn Sie gewinnen. Entern ist hier die beste Möglichkeit, viele Gefangene und neue Piraten zu gewinnen.
3.) Was für Fähigkeiten hat Ihre Crew? Wenn sie beispielsweise über eine hohe Kanonierkunst verfügt, wäre der 'Beschuss!'-Befehl wohl am sinnvollsten. Denken Sie jedoch daran, dass Ihre Crew nicht immer die Befehle befolgen kann, die Sie erteilen. Die Schiffe, gegen die sie kämpfen, haben im Kampf schließlich auch etwas zu sagen.

Beuteverteilung

Im dritten Menü der Schiffsdetails können Sie die Beuteverteilung für eine Plünderfahrt bestimmen. Dies muss geschehen, bevor das Schiff ablegt.

Die Einstellung der Plünderanteile teilt das auf der Plünderfahrt eingenommene Gold unter der Inselschatztruhe und der Piratencrew des Schiffs auf. Wenn Sie beispielsweise die Plünderanteile auf 'Großer Gönner' setzen, haben Sie als Piratenkönig die Spendierhosen an und überlassen der Crew beinahe das ganze Gold.

Natürlich muss auch die Inselschatztruhe mit Gold gefüllt werden. Warum also sollten Sie dann nicht lieber selbstsüchtig oder sogar unverblümt geizig sein? Dafür gibt es zwei Gründe:

1.) Wenn Ihre Piraten kein Geld haben, können sie das Unterhaltungsangebot Ihrer Inseln nicht nutzen. Selbst wenn die Unterhaltung nicht viel kostet, können die Piraten kein Gold horten oder ein Haus bauen, falls ein Grundstück verfügbar ist. Sie werden auch nie befördert, da die Beförderung ebenfalls auf dem Vermögen basiert.

2.) Wenn Piraten auf eine Plünderfahrt gehen, ist die Möglichkeit groß, dass ein paar der überlebenden Seeleute auf diesem Schiff dazu bereit sind, ebenfalls Pirat zu werden. Dies ist die einzige Gelegenheit, erfahrene Rekruten im Spiel zu erhalten. Die Anzahl an Rekruten wird einerseits dadurch beeinflusst, wie viele Matrosen bei der Einnahme des Schiffs ihr Leben lassen mussten, ein weiterer Faktor ist jedoch auch die Großzügigkeit, die Sie als Piratenkönig zeigen. Wenn Ihre Piraten den gefangen genommenen Matrosen erzählen, dass Sie ein großzügiger Herrscher sind, werden sich mehr Gefangene dazu bereit erklären, in den Piratendienst zu treten.

Ihr Goldvorrat

Die Beute wird unter der Insel und der Crew verteilt. Ihrem Goldvorrat, falls Sie eine Piratenhöhle gebaut haben, kommt ein Teil der Inseleinnahmen zu. Sie erhalten keinen Anteil der Beute, die an die Crew verteilt wird.

Crewanteile

Sie haben keinen Einfluss darauf, welche Crewmitglieder wie viel erhalten. Wenn Sie den gesamten Crewanteil bestimmt haben, wird dieser laut der altbewährten Piratengesetze aufgeteilt. Das bedeutet, dass der Kapitän ca. 1/4 der Beute erhält, den Offizieren steht ebenfalls 1/4 zu, während sich die Crew den Rest teilt. Dadurch können Offiziere und insbesondere Kapitäne schneller im Rang aufsteigen.



'Shiver Me Timbers'

Wenn ein Schiff auf Grund lief oder an ein Hindernis stieß, kam dabei der Schiffsmast, im Englischen 'timbers' genannt, ins Wanken und oftmals sank das Schiff mit Mann und Maus. 'Shiver Me Timbers' ist daher auch heute noch im englischen Sprachgebrauch ein Ausdruck von Überraschung oder Schock.

Was passiert auf einer Plünderfahrt?

Eine Plünderfahrt der Piraten läuft immer nach demselben Muster ab, wobei der Kapitän und die Crew bei jedem Schritt ihre Fähigkeiten und Eigenschaften bestmöglich einsetzen, um Erfolg zu haben. Natürlich spielt das Glück auch immer eine Rolle. Ein Piratenkönig muss selbstverständlich auch mal etwas riskieren!

Abfahrt und forcierte Abfahrt

Wie bei allen Einsätzen wird sich ein Piratenschiff erst dann auf eine Plünderfahrt begeben, wenn die gesamte Crew an Bord ist. Sobald Sie jedoch genügend Seeleute für die Fahrt haben, ist die Option 'Sofort in See stechen' verfügbar. Dieser Button befindet sich an derselben Stelle in den Schiffsdetails wie der Button 'In See stechen'. Wenn Sie ihn anklicken, legt das Schiff augenblicklich ab und lässt den Rest der Crew an der Küste zurück. Sie können die Abfahrt nicht erzwingen, solange sich der Kapitän noch an Land befindet.

Reise zum Einsatzgebiet

Wenn ein Schiff vom Dock ablegt, fängt die Crew augenblicklich damit an, ihre Seerationen aufzuessen. Das Schiff entfernt sich von der Insel und Sie werden das Schiff nur noch auf der strategischen Karte sehen können. Das Schiff begibt sich nun in sein Einsatzgebiet. Die Zeit, die das Schiff dafür benötigt (sowie die Menge an Seerationen) hängt von der Entfernung zum Einsatzgebiet und dem Tempo des Schiffs ab. Je nach Navigationserfahrung der Offiziere und des Kapitäns wird entschieden, ob sich das Schiff auf dem Weg verirrt. Wenn es vom Weg abkommt, wird dadurch die Ankunft noch weiter verzögert.

Nach Opfern Ausschau halten

Nach der Ankunft im Einsatzgebiet beginnt die Schiffscrew, nach Opfern Ausschau zu halten. Die Wahrscheinlichkeit, dass sie Opfer finden, hängt vom Verkehr in dem Gebiet, von vorhandenen Handelswegen oder Siedlungen, von der Seemannskunst des Piratenkapitäns sowie von der Gebietskenntnis ab, die die Piraten in der Vergangenheit erlangt haben. Wenn die Piraten ein anderes Schiff entdecken, läuft die Begegnung in folgenden Schritten ab:

1.) Sowohl die Piraten wie auch ihre potenziellen Opfer schätzen die Stärke des anderen Schiffs ein. Dabei spielt vor allem die Größe des Schiffs eine Rolle, wobei die Piraten in der Regel (weise wie sie sind) jedoch Marine- oder andere Piratenschiffe als gefährlicher einschätzen als Handelsschiffe. Diese Zahl wird mit dem Mut des Kapitäns verglichen. Jedes Schiff beschließt nun, ob eine Verfolgung oder eine Flucht ratsamer wäre. Handelsschiffe entscheiden sich immer für die Flucht.



Bonuszahlungen - Die Beute der Piraten wurde gleichmäßig unter allen Crewmitgliedern aufgeteilt, wobei der Kapitän und Leute in anderen wichtigen Positionen den doppelten oder gar dreifachen Anteil erhielten. Den Piraten, die im Kampf mit einem Körperteil bezahlen mussten, ließ man eine entsprechende Kompensation zukommen. Natürlich war diese Bonuszahlung nur ein kleiner Trost, denn von einer medizinischen Behandlung konnte man seinerzeit nicht reden. Aber wenigstens konnte man einen verlorenen Arm oder auch ein Bein in Gold aufwiegen.

2.) Wenn beide Schiffe auf Verfolgung setzen, kommt es zum Kampf. Wenn beide fliehen, bleibt der Kampf aus. Wenn sich ein Schiff zur Verfolgung und das andere Schiff zur Flucht entschließt, kommt es zur Verfolgung. Das Ergebnis hängt von der Seemannskunst der Kapitäne und dem Tempo der Schiffe ab.

Kampfrunden

Ein Kampf wird immer rundenbasiert ausgetragen. In jeder Runde versuchen alle Crewmitglieder, die kämpfen können und eine Waffe haben, jemanden auf dem anderen Schiff zu treffen. Bei erfolgreichen Treffern gibt es Opfer. Ausschlaggebend ist hierbei vor allem die Erfahrung der Crewmitglieder sowie die Waffen, die sie in der jeweiligen Runde verwenden.

Einsatzbefehle im Kampf

1.) Beim Befehl 'Beschuss!' werden die größten Kanonen auf dem Schiff verwendet und gegen den Rumpf des anderen Schiffs gerichtet.

2.) Beim Befehl 'Schikanieren!' werden Musketen und kleine Kanonen verwendet, um die Takellage und die Crew des anderen Schiffs anzugreifen.

3.) Beim Befehl 'Entern!' springen die Piraten mit ihren Entermessern auf das Deck des anderen Schiffs.

Die Befehle 'Schikanieren!' und 'Beschuss!' müssen nicht von beiden Kontrahenten gleichzeitig eingesetzt werden, d. h. das eine Schiff kann z. B. den Befehl 'Beschuss!' gewählt haben, das andere jedoch den Befehl 'Schikanieren!'. Wird jedoch der Befehl 'Entern!' erfolgreich ausgeführt, steht das andere Schiff automatisch auch unter Enterbefehl.

Während der ersten Runde nehmen sich die beiden Schiffe zunächst immer unter Beschuss und lassen ihre Kanonen sprechen. In diesem Fall wird die ganze Crew also ihre Kanonierkunst einsetzen. Nach der ersten Runde versuchen beide Schiffe, ihren jeweiligen Einsatzbefehlen (also 'Entern!', 'Schikanieren!' oder 'Beschuss!') nachzukommen. Sobald ein Schiff das andere erfolgreich geentert hat, stehen beide Schiffe alle darauf folgenden Runden unter Enterbefehl, wobei Entermesser und die Fechtkunst eine Rolle spielen. Das Entern geschieht keinesfalls automatisch. Die Seemannskunst des Kapitäns und der Crew bestimmen die Wahrscheinlichkeit, den Feind einzuholen und auf sein Deck zu gelangen.

Am Ende jeder Runde verzeichnet der überlebende und noch kämpfende Teil beider Crews Verluste und der Kampfgeist wird unter die Lupe genommen. Crewmitglieder ohne jeglichen Kampfgeist werden nicht getötet, sondern rennen um ihr Leben und nehmen nicht mehr an der Schlacht teil. Das erste Schiff, das seine gesamte Crew verliert, entweder durch den Tod oder durch die Flucht, gibt auf, und die Schlacht ist vorbei.

Während einer Schlacht hängt es vom Mut der Piraten ab, ob sie weiterkämpfen oder nicht. Die Führungsqualität eines Piratenkapitäns erhöht ihren Mut, während der Ruf (falls vorhanden) des gegnerischen Kapitäns ihn reduziert.

Ende eines Kampfes

Handelsschiffe verfügen, unabhängig von ihrer Größe, über sehr kleine Crews und nur wenige Waffen. Wie zu erwarten, werden die meisten Kämpfe, an denen Handelsschiffe teilnehmen, daher rasch durch Aufgabe entschieden. Kämpfe zwischen Piratenschiffen bzw. zwischen Ihren Piraten und Marineschiffen dauern in der Regel viel länger und führen zu höheren Verlusten.

Wenn Ihre Piraten einen Kampf gewonnen haben, erhalten Sie Plündergut, Waffen und Rekruten. Im Allgemeinen hängt die Zahl der Gefangenen und Rekruten davon ab, welcher Schiffstyp ausgeplündert wurde, wie viele Runden der Kampf gedauert hat und unter welchen Einsatzbefehlen die Schiffe standen. Wenn Sie beispielsweise mehrere Runden mit dem Befehl 'Schikanieren!' gekämpft haben, ist der Großteil der gegnerischen Schiffsbesatzung wahrscheinlich tot. Wenn Sie sofort entern und in einer Runde gewinnen, werden die meisten Matrosen noch am Leben sein, was Ihnen viele Gefangene und Rekruten einbringt.

Rückkehr zur Insel

Piratenschiffe verharren auf einer Plünderfahrt so lange in ihrem Einsatzgebiet, bis die verbleibenden Seerationen (samt einer kleinen Reserve) gerade so ausreichen, um zur Insel zurückzukommen. Daher macht es Sinn, kleinere Schiffe in nah gelegene Gebiete zu entsenden, wo sie eine Weile stationiert bleiben können. Für weitere Entfernungen sollten Sie Schiffe entsenden, die möglichst viele Seerationen fassen können.

Es ist möglich, dass Ihr Schiff sich auf dem Rückweg zur Insel verirrt - daher die Reserverationen. Sie können die Chancen, dass sich ein Schiff verirrt, erheblich reduzieren, indem Sie Ihre Kapitäne in der Navigationskunst unterrichten. Wenn ein Schiff Pech hat und sein Kapitän ein schlechter Navigator ist, ist es möglich, dass die Seerationen zur Neige gehen. Tritt dies ein, kommt es mit größter Wahrscheinlichkeit zu einer Meuterei.

Schiffslogbuch

Wenn Ihr Schiff wieder am Dock ankommt, erhalten Sie einen Bericht vom Kapitän. Die obere Seite ist eine Zusammenfassung aller Errungenschaften der Plünderfahrt. Wenn Sie alle Details der Fahrt lesen wollen, klicken Sie auf das Pfeilsymbol. Dies ist der letzte Schritt im Verlauf der Plünderfahrt. Die Piraten werden nun ihren neu gewonnenen Reichtum auf der Insel verprassen.

Risiken und Verluste während einer Plünderfahrt

Wenn ein Schiff sinkt, erhalten Sie zwei Nachrichten. Zunächst teil man Ihnen mit, dass Ihr Kapitän gefangen genommen wurde. Dann erhalten Sie die Meldung, dass Ihr Schiff gesunken ist. Kapitäne werden nie im Kampf getötet. Sie können darauf zählen, dass Ihr gerissener Kapitän flieht und irgendwie zur Insel zurückfindet. Schiffe und Crewmitglieder gehen jedoch verloren.



Steinschlosswaffen - Oft sieht man heutzutage Bilder von Piraten, die diverse Halfter mit Pistolen über die Schulter geschwungen haben. Sie hatten meist gleich mehrere Steinschlosswaffen bei sich, und dies aus vielerlei Gründen. Zunächst einmal konnte eine Steinschlosswaffe nur einmal gefeuert werden, bis man sie wieder nachladen musste; folglich konnte man mit einer zweiten Waffe gleich doppelt so oft feuern. Ein weiter Grund war, dass sich das nasse Seewasser und die Funken zum Zünden der Waffen oftmals nicht besonders gut vertrugen.

Verluste minimieren

Um Ihre Verluste möglichst gering zu halten, können Sie drei Dinge tun:

1.) Achten Sie auf die Risikostufe auf der strategischen Karte. Senden Sie keine schwächeren Schiffe oder unerfahrene Crews in Gebiete, die vier oder fünf Kanonensymbole aufweisen. << Siehe 'Strategische Karte' auf S. 71 >>

2.) Wenn Sie den Anfang des Spiels hinter sich gebracht haben, ziehen Sie nach und nach alle Schiffe aus Gegenden ab, in denen Sie Erfolg hatten, und fahren Sie eine Zeitlang in andere Gebiete. Dies ist ratsam, da die Großmächte mehr Marineschiffe und weniger Handelsschiffe in Gebiete entsenden werden, in denen es in letzter Zeit häufig zu Piratenangriffen gekommen ist. Wenn Sie Ihre Schiffe schnell Kurs auf neue Gebiete nehmen lassen, tappen die Großmächte im Dunkeln. Jede Nation verfügt nur über eine beschränkte Flottenstärke, die sie einsetzen kann.

3.) Wenn Sie sich dazu entschließen, sich in ein gefährliches Gebiet zu wagen, sollten Sie mehrere Schiffe entsenden, die sich gegenseitig im Kampf unterstützen können.

Auch wenn Sie all diese Vorschläge befolgen, werden Sie hin und wieder ein Schiff verlieren. Aber so ist das halt im Piratenleben ...

Ein Schiff verlieren

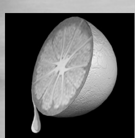
Es ist fast immer möglich, sich von einer Niederlage und einem verlorenen Schiff zu erholen. Wenn Sie jedoch nur ein Schiff haben oder Sie noch am Anfang des Spiels stehen, kann eine Niederlage natürlich fatal sein. Für den Fall, dass Sie dieses Risiko nicht eingehen möchten, wäre es vielleicht ratsam, Ihr Spiel zu speichern, bevor Sie Ihr Schiff auf Plünderfahrt schicken.

Spezialeinsätze

Abgesehen von den Plünderfahrten gibt es noch einige Spezialeinsätze, die Ihr Schiff ausführen kann. Diese Einsätze sind zum großen Teil relativ sicher. Sie können die Einsätze im Auftragsmenü in den Schiffsdetails einstellen. Da diese Spezialeinsätze auch Edikte sind, können Sie auch die Ediktoptionen verwenden, um Aufträge zu erteilen. In diesem Fall besteht der letzte Teil der Auftragserteilung darin, das Schiff für den Einsatz auszuwählen.

Siedlung überfallen

Sie erteilen den Befehl zum Überfall, um die Anzahl der ungelernten Gefangenen auf Ihrer Insel zu erhöhen. Wenn Sie im Auftragsmenü die Einstellung 'Überfall' vornehmen oder einen Überfall anhand der Ediktoptionen anordnen, werden Sie aufgefordert, die Art der Siedlung für den Überfall auszuwählen. Militärforts sind am gefährlichsten, bieten aber die besten Gefangenen. Oft gibt es am Anfang des Spiels nur eine bekannte Siedlung, daher müssen Sie diese überfallen.



Skorbut - Skorbut ist eine schlimme Krankheit, die durch den Mangel an Vitamin C ausgelöst wird. Da auf See Vitamin-C-haltige Obst- und Gemüsesorten oft nicht zu bekommen waren, konnte der Skorbut schnell ein ganzes Schiff befallen. Britischen Seeleuten sagte man nach, dass sie gerne Limonen mit auf Reisen nahmen, um der Krankheit vorzubeugen; daher dürfte auch der Name 'Limeys' stammen, mit dem die Briten oft bezeichnet werden. Ohne die richtige medizinische Behandlung standen die Chancen, die Krankheit zu besiegen, allerdings schlecht.

Piratenkapitäne begeben sich auch dann auf Überfalleinsätze, wenn sie keine vollständigen Seerationen haben. Es werden auch keine Waffen benötigt. Während des Überfalls verlieren Sie möglicherweise ein paar Piraten, doch das Schiff wird immer überleben.

Zu Spielbeginn sollten Ihre ersten Einsätze möglichst aus Überfällen bestehen, damit Sie mehr Gefangene für Ihre Insel beschaffen können. Wenn Ihr Gefängnis momentan jedoch aus irgendeinem Grund voller ungelernter Gefangener ist, sollten Sie eine andere Einsatzart wählen.

Experten entführen

Ein Schiff mit dem Befehl 'Entführung' verlässt die Insel und schnappt sich einen bestimmten gelernten Arbeiter, den Sie wünschen. Da dieses Unterfangen 250 Gold kostet, können Sie sich nicht auf allzu viele Entführungseinsätze begeben, bevor Sie ein ordentliches Goldvorkommen angehäuft haben.

Wenn Sie im Auftragsmenü 'Entführung' einstellen oder eine Entführung anhand der Ediktoptionen anordnen, erhalten Sie die Option, den gelernten Gefangenentyp zu wählen, den Sie erhalten möchten. Dieser Einsatz endet immer erfolgreich und führt nie zu Verlusten.

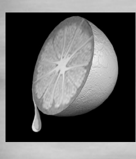
Am Anfang des Spiels sollten Sie sorgfältig auswählen, welche Arbeiter Sie benötigen. Viele gelernte Arbeiter schalten neue Gebäude frei, die für die Expansion Ihrer Wirtschaft hilfreich sind.

Erkundung

Ein Schiff, das den Auftrag 'Erkundung' hat, kehrt mit zusätzlichem Wissen wieder zurück. Je mehr Gebietskenntnis Sie haben, desto präziser können Sie die Risiken und Vorzüge einschätzen, und desto besser können Sie Opfer, Handelswege und zusätzliche Siedlungen aufspüren. Ein Schiff kann ohne Waffen Erkundungen ausführen, benötigt jedoch eine bestimmte Menge an Seerationen. Es erkundet die Region, der Sie das Schiff auf der strategischen Karte zugewiesen haben. Risiken bestehen nicht.

Krieg schüren

Ein Schiff, das den Auftrag 'Krieg schüren' hat, macht sich in das Seegebiet auf, dem Sie das Schiff auf der strategischen Karte zugewiesen haben. Es wird nach Schiffen einer bestimmten Großmacht Ausschau halten, die Flagge einer anderen Nation hissen und schließlich auf das Schiff feuern. Es wird den Angriff nicht fortsetzen, sondern stattdessen versuchen, nach dem Beschuss zu fliehen. Das Ziel besteht darin, Krieg zwischen zwei Großmächten zu schüren.



Sie sollten sich auf Skorbut untersuchen lassen, wenn Sie:

a. ... ohne Zitrusfrüchte zwei Monate auf hoher See verbracht haben.

b. ... zahlreiche Blutergüsse an sich entdecken.

c. ... ein geschwollenes und schmerzendes Zahnfleisch haben und selbst Gurgeln nicht hilft.

d. ... starke Schmerzen in den paar verbleibenden Körperteilen haben.

Kapitel 4: Charaktere

Charakterdetails

Klicken Sie auf eine Person, um sich nähere Informationen über sie anzeigen zu lassen. Zusätzlich finden Sie in den Charakterdetails ein Schriftrollensymbol, mit dem Sie ein Edikt für die bestimmte Personengruppe erlassen können. Die ausgewählten Charaktere erscheinen im runden Fenster.



Hotkey zur Charakterwahl

Wenn Sie eine Person gewählt haben, können Sie ihr eine bestimmte Zifferntaste zuweisen. Halten Sie die Taste Alt gedrückt und wählen Sie dann eine der Zifferntasten auf Ihrer Tastatur. Wenn Sie von nun an diese Zahl drücken (ohne die Taste Alt), wählen Sie den entsprechenden Charakter an. Dies ist besonders hilfreich, um die Kapitäne oder andere Sondercharaktere zu verfolgen.

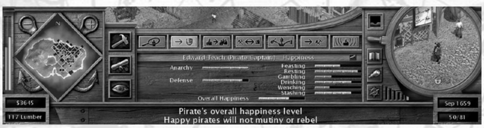
Infoseiten

In den Charakterdetails gibt es verschiedene Seiten mit Informationen zur gewählten Person:

Übersicht

Diese Seite enthält generelle Informationen zur Person wie den Namen, Geburtsort und den Rang (bei Piraten). Zusätzlich erfahren Sie hier die unmittelbaren Bedürfnisse eines Charakters. Wenn eine Person ein Gebäude betritt, welches eines dieser Bedürfnisse befriedigt, sehen Sie, wie sich die entsprechende Farbleiste füllt. Dabei wird sie auch deutlich grüner. Grün steht in diesem Falle für voll (bzw. zufrieden), während Rot leer bedeutet (oder unzufrieden).

Zufriedenheit (Piraten) und Resignation (Gefangene)



Auf der zweiten Seite erfahren Sie, wie diese Person insgesamt über die Insel und ihr Umfeld denkt. Wenn eines der unmittelbaren Bedürfnisse (von Seite eins) befriedigt wurde, hat dies auch Einfluss auf die entsprechende Zufriedenheits- oder Resignationsanzeige auf dieser Seite. Diese Leisten stehen für die Meinung der Person zum Speise- und Trinkangebot (oder andere Faktoren) im Laufe der Zeit.

Auch die Umgebung der Person beeinflusst ihre Zufriedenheit bzw. Resignation. Die Anzeigen für die verschiedenen Faktoren finden Sie links auf dieser Seite. Wenn eine Person sich in einem Gebiet befindet, in dem einer der Faktoren besonders ausgeprägt ist, beeinflusst dies auch die entsprechende Anzeige. Sie sollten beachten, dass sich die Anzeigen nur sehr langsam anpassen und nicht gleich sofort.

Sämtliche Anzeigen auf dieser Seite fließen in den Durchschnitt mit ein, der in der Leiste ganz unten angezeigt wird. Der Grad der Zufriedenheit bzw. Resignation hier bedingt die Wahrscheinlichkeit, ob ein Piratenputsch, ein Gefangenenausbruch oder ein Aufstand sich ereignen und ob ein bestimmter Pirat in See stechen möchte oder nicht.

Einfluss durch den Schwierigkeitsgrad

Je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad Sie eingestellt haben, werden Ihre Inselbewohner (Gefangene und Piraten) früher oder später durch die verschiedenen Faktoren in ihrer Umgebung beeinflusst. Bei sehr einfachen Spielen bleiben Ihnen ein paar Jahre, bevor Sie sich über die Furcht und Anarchie Gedanken machen und sich den Kopf wegen Ihrer Schutzvorkehrungen und der Ordnung zerbrechen müssen, da die Startcharaktere auf der Insel für einen längeren Zeitraum immun gegen Außeneinflüsse sind. Bei schwierigeren Spielen wirken sich die Faktoren deutlich schneller aus.

HINWEIS: Für Charaktere, die erst später auf die Insel kommen, gilt dieselbe Zeitspanne nach ihrem Eintreffen auf der Insel.

Politik

Auf dieser Seite finden Sie die Nationalität des Piraten und diverse andere Informationen.

Arbeit & Wohnen

Hier erfahren Sie, wo die jeweilige Person arbeitet und wohnt. Gefangene besitzen niemals ein Haus. Sie schlafen (sobald sie müde und erschöpft sind) einfach im nächsten Schlafsaal oder, falls es keinen gibt, einfach auf dem Boden. Bedenken Sie nur, dass man auf dem harten Boden nicht wirklich Ruhe findet ...

Lokalitäten

Diese Seite gibt es nur bei Piraten, Ihre Gefangenenarbeiter suchen keine Unterhaltungslokalitäten auf. Hier sehen Sie, wo sich Ihre Inselbewohner am liebsten die Zeit vertreiben. Es gibt vier verschiedene Grundtypen von Unterhaltung, und so wird jede Person im Laufe der Zeit ein Stammlokal zum Essen und Trinken oder zum Glücksspiel und für Dirnenbesuche haben. Wenn eine Person bislang einer bestimmten Unterhaltungsart noch nicht gefrönt hat, hat sie auch keine bevorzugte Lokalität in dieser Kategorie.

Unterhalb des Bildes jeder Lokalität sehen Sie auch eine Farbleiste, die Ihnen anzeigt, wie zufrieden die Person mit ihr ist. Grün bedeutet in diesem Fall gut und Rot schlecht. Sie können eine Lokalität wählen, indem Sie auf das Bild klicken.

Fähigkeiten

Auf dieser Seite sehen Sie die verschiedenen Fähigkeiten und Eigenschaften Ihrer Inselbewohner. Je höher der Wert, desto besser. Piraten können ihre Fähigkeiten durch zunehmende Erfahrung steigern oder, indem sie eine Schule besuchen. Die Eigenschaften eines Piraten können Sie aufwerten, indem Sie ihm ein Geschenk zukommen lassen. Die Eigenschaften der Gefangenen ändern sich niemals.

Gedanken

Die Gedanken einer Person geben Ihnen stets eine hilfreiche Rückmeldung. Platzieren Sie die Maus über einem Gedanken und lesen Sie dann den Hinweistext unten im Bild. Hier erfahren Sie, ob dies nur ein flüchtiger Gedanke ist (also mehr ein Spaß) oder aber eine Warnung oder ein Lob für eine Ihrer Aktionen im Spiel. Oftmals denkt ein Gefangener, der seinen Ausbruch plant, laut vor sich hin: "Ich schaffe es! Ich komm hier weg!" Genau auf solche Gedanken sollten Sie sensibel reagieren.

Ediktsymbole

Über die Charakterdetails können Sie auch sofort zu bestimmten Edikten für diese Person gelangen, die in Form kleiner Schriftrollen oben auf der Seite erscheinen.

Piraten

Die Piraten machen zwar auf den meisten Inseln weniger als die Hälfte der Bevölkerung aus, doch sind sie in der Regel allein für die Einnahmen verantwortlich. Nur Piraten können auf Piratenschiffen eingesetzt werden, und Piratenschiffe sind der wahre Weg zum Gold. Wenn ein Piratenschiff von einer Plünderfahrt zurückkehrt, verlassen die Piraten gewöhnlich das Schiff und machen sich auf den Weg in die Stadt, um ein bisschen Spaß zu haben und ihre Bedürfnisse zu befriedigen.

Die Piraten geben den Großteil des Goldes, das sie auf einer Fahrt verdienen, in der Stadt aus, und es liegt an Ihnen, dass die Piraten auch genug Gold verdienen, um die Preise für die verschiedenen Dienstleistungen zahlen zu können. Wenn Sie zu gierig sind, können die Piraten ihre Bedürfnisse nicht mehr befriedigen und hören irgendwann auch auf, Sie noch länger als Herrscher zu unterstützen.

Piratenschiffe und Crewstärke

Die verschiedenen Schiffstypen unterscheiden sich unter anderem anhand ihrer Kapazität für Waffen, Seerationen und Crew (Crew, Offiziere, Kapitäne). Sie können die nachfolgenden Schiffe bauen:

Kleine Piratenschiffe (Bootswerft oder Schiffswerft)

Schnau - 90 Tonnen, Crew 3-1-1, Geschwindigkeit 28, 4 Musketen, 4 Entermesser, max. 4 Kanonen, 5 Rationen.

Schoner - 90 Tonnen, Crew 5-2-1, Geschwindigkeit 32, 7 Musketen, 7 Entermesser, max. 8 Kanonen, 8 Rationen.

Schaluppe - 100 Tonnen, Crew 8-2-1, Geschwindigkeit 28, 10 Musketen, 10 Entermesser, max. 16 Kanonen, 10 Rationen.

Große Piratenschiffe (nur Schiffswerft)

Brigantine - 150 Tonnen, Crew 8-2-1, Geschwindigkeit 26, 10 Musketen, 10 Entermesser, max. 12 Kanonen, 30 Rationen.

Fregatte - 360 Tonnen, Crew 13-4-1, Geschwindigkeit 22, 17 Musketen, 17 Entermesser, max. 26 Kanonen, 40 Rationen.

Galeone - 450 Tonnen, Crew 15-5-1, Geschwindigkeit 15, 20 Musketen, 20 Entermesser, max. 40 Kanonen, 60 Rationen.

Meutereien auf See

Werfen Sie immer einen Blick auf die Zahl neben der Schlinge in den Schiffsdetails, da Sie hier erfahren, was die Piraten von der bevorstehenden Reise halten. Ihre größte Sorge sind sicherlich mangelnde Seerationen. Wenn Sie ein Schiff mit zu wenigen Rationen in See stechen lassen oder es sich auf der Rückreise verfahren sollte und so die Seerationen knapp werden, kann es zu einer Meuterei kommen. Hierdurch könnten Sie dauerhaft einen Kapitän verlieren, passen Sie daher gut auf.

Rekrutierung neuer Piraten

Auf einer Fahrt kann ein Piratenschiff andere Schiffe kapern und dann versenken. Unter der 'Beute' können auch Matrosen sein, die gerne Pirat werden möchten. Diese neuen Piraten schließen sich auf der aktuellen Fahrt noch nicht der Crew an und verdienen auch keinen Anteil an der Beute; sie werden einfach nur gefangen genommen. Trotzdem haben sie sich entschieden, Pirat zu werden, da sie mit eigenen Augen gesehen haben, wie leicht man auf diese Art seine Taschen füllen kann. Wenn Sie ein großzügiger Piratenkönig sind, können Sie also leichter neue Piraten rekrutieren.

Alternativ können Sie das Edikt 'Zwangsrekrutierung' einsetzen, um aus den Gefangenen auf Ihrer Insel Piraten zu machen. Diese Piraten sind aber nicht so geschult wie diejenigen, die Sie auf einer Fahrt anheuern können.

Piraten zur See und an Land

Alle Piraten wollen das große Gold verdienen. Die meisten bevorzugen dabei einen Einsatz auf See, eher selten nehmen Ihre Piraten auch Jobs an Land an. Wenn ein Schiff im Hafen liegt und noch ein paar Plätze in der Crew zu vergeben hat, schließen sich ihm alle Piraten auf der Insel an, die momentan arbeitslos sind. Sollte es mehrere Schiffe geben, die gerade Männer suchen, entscheiden sich die Piraten aufgrund des Rufs des Kapitäns.

Piraten als Aufseher und Wachen

Bestimmte Jobs an Land können auch von Piraten ausgeführt werden. Sie übernehmen sie allerdings nur, wenn die Bezahlung stimmt. Im Gegensatz zu den Gefangenenarbeitern müssen die Piraten für ihre Arbeit mit dem Gold aus der Inselschatztruhe bezahlt werden. Piraten, die in Befestigungen, Gefängnissen und Wachtürmen stationiert sind, und solche, die als Aufseher an Arbeitsstätten eingesetzt werden, greifen ein, sobald ein Gefangener zu fliehen oder zu rebellieren versucht. Mit etwas Glück kommen ihnen dabei andere Piraten zu Hilfe. Wenn Sie ein Attentat auf Ihrer Insel anordnen, wird dieses ebenfalls von einer der Wachen ausgeführt.

Kapitäne

Anders als alle Piraten auf der Insel sind die Kapitäne Individuen mit besonderen Fähigkeiten, Eigenschaften und Persönlichkeiten. Sie werden sie im Spiel schnell anhand ihres Auftretens erkennen. Nur Kapitäne können ein Piratenschiff anführen - die einzige Tätigkeit, die sie ausüben wollen und werden.

Um einen neuen Kapitän zu gewinnen, müssen Sie das Edikt 'Kapitän rekrutieren' erlassen. Das Edikt ist nicht verfügbar, wenn Sie entweder keine Kapitäne mehr zur Verfügung haben oder diese nicht mehr bezahlen können. Generell kann man sagen, dass die Rekrutierung eines Kapitäns zwischen 1000 und 2000 Gold kostet.

HINWEIS: Ein normaler Pirat kann niemals Kapitän werden.

Piratenfähigkeiten

Die Piraten haben alle dieselben Fähigkeiten (natürlich unterschiedlich ausgeprägt), welche auf einem Einsatz verbessert werden können (falls sie angewendet wurden). Gleichzeitig können sie durch den Besuch einer Piratenschule aufgewertet werden. Die Eigenschaften können auf diese Art allerdings nicht verbessert werden (vom Ruf einmal abgesehen, welcher mit dem Erfolg wächst). Die Fähigkeiten werden anhand einer Skala von 0 bis 5 bewertet. Eine einmal erlernte Fähigkeit steht den Piraten immer zur Verfügung.

Kanonierkunst (Talent und Nutzen eines Piraten beim Feuern von Kanonen) - Der Fähigkeitswert wird für alle Piraten auf dem Schiff berechnet, sobald ein Schiff an einer Schlacht mit Kanonen teilnimmt.

Fechtkunst (Talent mit Schwert und Entermesser) - Der Fähigkeitswert wird für alle Piraten auf dem Schiff berechnet, sobald ein feindliches Schiff geentert wird. Die Fechtkunst ist von Bedeutung, wenn ein Pirat als Leibwächter eingesetzt wird, vor allem wenn er sich mit jemandem auf der Insel duellieren soll.

Treffsicherheit (Talent mit einer Muskete oder Pistole) - Der Fähigkeitswert wird für alle Piraten auf dem Schiff berechnet, wenn dieses mit Waffen ausgerüstet ist und an einer Schlacht teilnimmt. Die Treffsicherheit ist auch dann von Bedeutung, wenn ein Leibwächter jemanden auf der Insel eliminieren soll oder die Piraten einen flüchtigen Gefangenen auf der Insel verfolgen.

Seemannskunst (Talent am Segel und mit anderen Seefahrtstechniken) - Die Fähigkeiten aller Piraten auf dem Schiff werden zu einem Durchschnittswert zusammengefasst, welcher sich auf die Dauer der Fahrt und die Wahrscheinlichkeit von Zwischenfällen auswirkt. Die Seemannskunst des Kapitäns ist ein Indikator dafür, wie wahrscheinlich ein feindliches Schiff abgefangen werden bzw. entkommen kann.

Navigationskunst (Talent mit Sextanten, Karten und Astrolabien) - Hier werden die Fähigkeiten des Kapitäns und der Offiziere zusammengefasst. Werfen Sie regelmäßig einen Blick auf die Navigationskunst, da Ihre Schiffe sonst kurzzeitig oder auch dauerhaft vom Kurs abkommen können und so das Fahrtziel oder gar die Heimatinsel nicht erreichen.

Eigenschaften

Die Führungsqualität von Offizieren und Kapitänen hat Einfluss auf den Erfolg eines Einsatzes.

Der Mut aller Piraten hat Einfluss auf den Erfolg in einer Schlacht.

Der Ruf eines Kapitäns hat Einfluss darauf, wie beliebt er ist und wie schnell seine Feinde sich ergeben.

Die acht Zufriedenheitsfaktoren

Jeder Pirat hat sechs unmittelbare Bedürfnisse auf der Insel. Die allgemeine Befriedigung dieser Bedürfnisse auf lange Sicht sowie die Umgebungsfaktoren in Sachen Schutz und Anarchie wirken sich auf die allgemeine Zufriedenheit des Piraten aus. Die sechs unmittelbaren Bedürfnisse sind folgende:

Speisen/Fressgelage - Hier erfahren Sie, was der Pirat über das Speiseangebot auf der Insel denkt.

Grog/Trinken - Hier sehen Sie, wie gut oder schlecht ein Pirat seinen Durst stillen kann.

Geselligkeit - Dirnenbesuche bei den Männern, Körperpflege bei den Frauen.

Glücksspiel - Was der Pirat vom Glücksspielangebot auf der Insel hält.

Schlafen - Die Meinung des Piraten über sein Haus (bzw. das Fehlen eines solchen).

Goldhorten - Der Goldbetrag, den der Pirat bereits gehortet hat, und wie regelmäßig er etwas auf die Seite legen kann.

Schutz - Zeigt, wie sicher sich ein Pirat auf der Insel fühlt bzw. ob er Angst hat, von einer der Großmächte geschnappt oder getötet zu werden.

Anarchie - Hat der Pirat die nötige Freiheit, das zu tun, was er will? Oder ist er der Meinung, der Piratenkönig hat viel zu viele Regeln aufgestellt?

Piratenbesuche im Hafen

Die ersten fünf Faktoren versucht ein Pirat selbst zu befriedigen, wenn er im Hafen anlegt und dann von dort aus eines der Gebäude besucht. Hat ein Pirat z. B. Hunger, muss er in einem Wirtshaus oder einer Kaschemme speisen. Mangelt es ihm an Schlaf, sollte er sich in seinem Heim ausruhen können. Piraten ohne ein eigenes Haus können sich zwar auf dem Schiff ausruhen, erholen sich aber niemals wirklich (dunkelgrün). Jeder Pirat hat ein Bedürfnis nach den obigen Faktoren, doch die einzelnen Vorlieben und Ausprägungen variieren. Manche Piraten verbringen den Abend beispielsweise lieber mit einer Dirne statt dem Würfelbecher.

Gehortetes Gold

Die Piraten bekommen Gold, sobald sie von einer erfolgreichen Fahrt wieder in den Hafen zurückkehren - die Goldmenge richtet sich dabei nach ihrem Anteil bei diesem Einsatz. Piraten sparen nicht all ihr Gold, nur ein bestimmter Prozentsatz wird von ihnen gehortet. Piraten, denen das Goldhorten sehr wichtig ist, legen entsprechend mehr zur Seite, niedrigrangige Piraten sind meist nicht sehr anspruchsvoll in Sachen Goldhorten. Sobald das Gold einmal gehortet (oder auch ausgegeben) wurde, ist es aus dem Spiel.

Piratenatmosphäre

Sie können in den von Piraten aufgesuchten Gegenden eine Atmosphäre schaffen, in der sich die Piraten geschützt fühlen und gleichzeitig ihre heißgeliebte Anarchie genießen können. Dies ist besonders dann eine gute Idee, wenn Sie ein paar Piraten auf der Insel haben, die dort schon sehr lange verweilen.

Unzufriedene Piraten

Alle Piraten, inklusive Ihrer wertvollen und kauzigen Kapitäne, können in Rage geraten, wenn Sie ihre Bedürfnisse nicht befriedigen.

Verstimmt

Ist dies der Fall, erhalten Sie eine Ankündigung, dass der Pirat verstimmt ist. Das heißt, er ist so unzufrieden mit den Lebensbedingungen auf der Insel, dass er die Arbeit einstellt und sich weigert, an Bord eines Schiffs zu gehen (höchsten zum Schlafen). Sie sehen dann ein Symbol über dem Kopf des verstimmten Piraten, das wie ein wütendes rotes Gesicht aussieht.

Einen verstimmten Piraten sollten Sie als eine Art 'Weckruf' betrachten. Finden Sie zunächst heraus, was genau diesem Piraten übel aufstößt, und kümmern Sie sich um eine Lösung. Falls Ihre allgemeine Inselpolitik oder ein bestimmter Mangel für das Problem verantwortlich war, sollten Sie dies schleunigst beheben, bevor es auf der Insel vor verstimmten Piraten nur so wimmelt.

Analyse und Umstimmen verstimmter Piraten:

1.) Pausieren Sie zunächst das Spiel. So verhindern Sie, dass die Situation noch schlechter wird.

2.) Wählen Sie den verstimmten Piraten an. Wenn Sie ihn aus den Augen verloren haben, benutzen Sie die 'Rücktaste' oder sehen Sie sich nach dem roten Symbol über dem Kopf um. Wenn bereits zu viel Zeit verstrichen sein sollte und Sie das Symbol nicht mehr finden, können Sie auch den Inselbericht verwenden. Wählen Sie dort dann 'Piraten', 'Allg. Zufriedenheit' und sehen sich nach den 'Unzufriedenen Piraten' um. Wählen Sie dann den verstimmten Piraten aus. In dieser Übersicht erfahren Sie ebenfalls, ob demnächst auch noch andere Piraten verstimmt reagieren werden.

3.) Sie sehen jetzt Details zu diesem Piraten. Auf der ersten Seite sehen Sie seinen Geldsack. Ist er vielleicht einfach pleite? Über die Schriftrolle oben in der Detailanzeige können Sie ihm Gold aus Ihrer Schatztruhe zukommen lassen. Dies sorgt zwar nicht für eine sofortige Zufriedenheit, doch so hat er wenigstens wieder etwas Gold, um sich mit dem Unterhaltungsangebot auf Ihrer Insel abzulenken.

4.) Hat der Pirat bereits genug Gold oder zeigt Ihre großzügige Spende keine Wirkung, sollten Sie einen Blick auf die Aktivitäten der ersten Seite werfen (z. B. Fressgelage). Zusätzlich sollten Sie die Gedanken des Piraten auf der letzten Seite begutachten. Die Gedanken in Rot bedürfen spezieller Beachtung. So können Sie herausfinden, was der Pirat gerne unternehmen würde.

5.) Oftmals sind überfüllte Unterhaltungslokalitäten ein Grund für die Verstimmung. Die Piraten finden dann kein Plätzchen zum Trinken, Essen etc. Sie können mehr Lokalitäten bauen, reiche Gefangene gegen Lösegeld freilassen oder ein paar Piraten exekutieren, um so mehr Platz zu schaffen. Wenn die Crew eines Schiffs besonders zufrieden ist, können Sie sie auch anweisen, die Insel zu verlassen, damit sich die übrigen Piraten besser vergnügen können.

6.) Sollte all dies nicht helfen oder aus irgendeinem Grund nicht möglich sein, betrachten Sie die Unterkünfte der Piraten. Wenn einer von ihnen kein Haus besitzt, schaffen Sie mehr Grundstücke.

7.) Überprüfen Sie auch, ob die Anarchie oder der Schutz in den von den Piraten besuchten Bereichen zu gering sind.

In Rage

Manchmal, wenn ein Pirat extrem verstimmt ist, keiner der obigen Lösungsansätze hilft oder zumindest nicht schnell genug hilft, gerät er in Rage. Keine Sorge, auch dies ist keine große Sache. Einen Piraten in Rage erkennen Sie an einem Symbol über seinem Kopf, in dem ein wütendes Gesicht und ein Messer zu sehen sind. Wenn er dabei noch vor Wut qualmt, will er jemanden töten.

Der Pirat in Rage sucht sich ein wahlloses Opfer aus, welches er dann angreift. Die Opfer verteidigen sich und haben, wenn sie Piraten sind, sogar eine gute Siegeschance. Trotzdem wird einer von beiden diesen Kampf nicht überleben. Allerdings auch nur einer. Ihre Kapitäne ziehen aufgrund ihrer Fähigkeiten und Kampferfahrung stets als Sieger davon, daher müssen Sie sich keine Sorge machen.

Sollte der Pirat in Rage den Kampf gewinnen, wird er durch den Ruhm des Sieges motiviert. Dies ist allerdings ein sehr kostspieliger Weg, für die Zufriedenheit der Piraten zu sorgen. Sie sollten lieber die Gründe für die Unzufriedenheit analysieren und möglichst lösen.

Gefangene

Reiche Gefangene

Reiche Gefangene sind Leute der Oberschicht, die auf den Plünderfahrten Ihrer Piraten gefangen genommen wurden. Sie finden sie als Passagiere auf den größeren Schiffen. Sie verbringen die Zeit auf Ihrer Insel damit, für das eigene Amüsement zu sorgen - fast so wie die Piraten. Etwas anderes kommt ihnen nicht in den Sinn, da sie ihr ganzes Leben lang noch nicht gearbeitet haben. Sie als Piratenkönig können diese Leute eigentlich als wandelnde Sparbücher betrachten. Je länger Sie sie auf der Insel halten, desto höher wird ihr Lösegeld.

Lösegeld steigern

Wie auch die Piraten müssen reiche Gefangene für das Unterhaltungsangebot auf der Insel bezahlen. Allerdings wurde ihnen sämtliches Gold, das sie bei ihrer Gefangennahme bei sich hatten, bereits von den Piraten abgenommen. Um für ihre Unterhaltung zu bezahlen, müssen sie daher Kredite aufnehmen. Der von ihnen auf der Insel ausgegebene Betrag wird somit laufend zum Lösegeld addiert. Es liegt ganz an Ihnen zu entscheiden, wie lange Sie warten möchten. Wenn Sie dringend Gold benötigen, können Sie einen reichen Gefangenen auch direkt nach seiner Ankunft gegen Zahlung des Lösegeldes freilassen. Sind Sie zu gierig und lassen ihn extrem lange auf der Insel verweilen, sind irgendwann alle Ihre Einrichtungen überfüllt und die Piraten können ihre Bedürfnisse nicht mehr befriedigen.

Lösegeld fordern

In den Personendetails aller reichen Gefangenen erscheint ihr Lösegeld. Dies ist der momentane Betrag, der der Schatztruhe der Insel zufließen wird, wenn das Lösegeld für diesen Piraten bezahlt wird. Sie können jederzeit über das Edikt 'Gefangener gegen Lösegeld' im Ediktmenü das Lösegeld für diesen Gefangenen einfordern oder einfach auf die Schriftrolle oben in der Gefangenen-Detailansicht klicken. Sobald das Edikt erlassen wurde, verschwindet der Gefangene von der Insel.

Der Wert des Gefangenen wird nicht mit der Crew geteilt, die ihn gefangen genommen hat. Reiche Gefangene versuchen auch erst gar nicht, von der Insel zu fliehen. Sie warten einfach darauf, dass ihre Freunde irgendwann das nötige Lösegeld aufbringen. Der einzige Grund, auf die Bedürfnisse und Wünsche der reichen Gefangenen einzugehen, ist die Höhe des Lösegeldes, wenn es denn bezahlt wird.

Bedürfnisse der reichen Gefangenen

Speisen/Fressgelage

Grog/Trinken

Geselligkeit (Dirnen oder Körperpflege)

Glücksspiel

Schlafen

HINWEIS: Im Gegensatz zu den Piraten interessieren sich reiche Gefangenen nicht für eine Arbeitstelle, den Schutz auf der Insel oder das Horten von Gold. Und anders als die Gefangenenarbeiter interessiert sie auch die Religion nicht.

Gefangenenarbeiter

Den Großteil der Inselbevölkerung machen Gefangenenarbeiter aus. Sie können entweder gelernt oder auch ungelernt sein. Sie befinden sich in der Regel an ihrer Arbeitsstätte - es sei denn, sie schlafen, essen oder beten, was allerdings sehr selten vorkommt. Ein anderer Grund, weshalb sie nicht bei der Arbeit sind, könnte ein Aufstand oder ein Fluchtversuch sein. Zu den Arbeitsstätten zählen Farmen und Plantagen, Minen, Holzfällerlager, Produktionsbetriebe, Läden, Unterhaltungslokalitäten oder sogar die Kirche, in der gefangene Priester tätig sein können.

Wenn ein Gefangenenarbeiter keinen Job auf der Insel finden kann, finden sie ihn meist im Gefängnis.

Bedürfnisse und Resignation der Gefangenen

Je resignierter ein Gefangener ist, desto besser haben Sie ihn unter Kontrolle. Resigniert bedeutet einfach nur, dass verschiedene Faktoren in ihrem Leben dafür verantwortlich sind, dass sie eher unwahrscheinlich einen Fluchtversuch unternehmen oder gar über einen Aufstand nachdenken. Die Elemente, die mit zur Resignation beitragen, sind die folgenden:

Speisen. Die Gefangenen dürfen ihre Arbeitsstätte verlassen, um im Kochzelt etwas Suppe zu sich zu nehmen, ihr einziges Nahrungsmittel. Manche Piratenherrscher errichten daher Kochzelte in der Nähe der verschiedenen Arbeitsstätten, damit die Arbeiter keinen allzu großen Weg zurücklegen müssen. Ein Kochzelt ist relativ preiswert und leicht zu bauen. Sollten Ihre Gefangenen hungern, müssen Sie mehr Farmen und/oder Kochzelte errichten.

Schlafen. Im Gegensatz zu den Piraten haben die Gefangenen kein Schlafquartier. Sie müssen sich einfach ein freies Plätzchen suchen. Sie schlafen sicherlich lieber in einem Schlafsaal, falls dort ein Platz frei sein sollte. Zur Not schlafen sie auf dem Boden, wo sie aber nicht wirklich Ruhe finden.

Religion. Gelegentlich bekommen die Gefangenen Freigang zur Kirche, sofern es eine auf der Insel gibt. Wenn Sie dieses Bedürfnis erfüllen, finden sich die Gefangenen leichter mit ihrem Schicksal ab.

Furcht. Ein Faktor, der durch die verschiedenen Gebäude und das Dekor auf Ihrer Insel bedingt wird. Große Furcht sorgt für mehr Resignation.

Ordnung. Dies ist ein weiterer Umgebungsfaktor, der zur Resignation beiträgt. In geordneten Verhältnissen fühlen sich Gefangene einfach wohler.

Andere mögliche Faktoren

Vom Erfolg und Reichtum der Piraten beeindruckte Gefangene sehen ihrer zukünftigen Gefangenschaft ebenfalls resignierter entgegen. Ein großer und prunkvoller Palast zum Beispiel oder auch ein Piratenanwesen können diesen Effekt haben.

Wenn Sie einen genauen Blick auf die einzelnen Gefangenen werfen, können Sie anhand ihrer Gedanken erkennen, wie sie sich fühlen und was sie so im Sinn haben. Die Gedanken (in Rot) zeigen Ihnen, welche Resignationsbedingungen bei diesem Gefangenen nicht erfüllt werden. Sie sollten daran arbeiten.

HINWEIS: So können Sie es auch im Vorfeld erkennen, wenn ein Gefangener darüber nachdenkt zu fliehen.

Fluchtversuche und Aufstände

Fluchtversuche

Nehmen wir einmal an, Sie haben alles versucht, damit Ihre Gefangenen sich mit ihrem Schicksal abfinden, und trotzdem ist irgendwo irgendetwas schief gegangen. Sie erhalten die Meldung, dass ein Gefangener versucht zu fliehen! Aber keine Panik, auch davon geht die Welt nicht unter ...

Gelegentliche Fluchtversuche sind nicht soooo schlimm. Sie dienen ebenfalls als dezenter Hinweis, dass es in einem Bereich der Insel an Furcht, Ordnung, Speisen oder etwas anderem mangelt. Sie haben sich doch hoffentlich mittlerweile ein System aufgebaut, das für einen konstanten Nachschub an Gefangenen sorgt? Davon wollen wir jetzt einmal ausgehen ... Wenn Sie also einen oder zwei Gefangenenarbeiter verlieren, ist das keine Tragödie.

Bei einem Fluchtversuch versucht der Gefangene, die Küste der Insel zu erreichen. Wenn ihm dies gelingen sollte, sucht er sich einen Baumstamm, ein altes Ruderboot, eine nette Riesenschildkröte oder einen anderen Untersatz, um die Insel zu verlassen. Sie sehen dann nur, dass der Flüchtling entkommt. Natürlich ist es besser, wenn der Gefangene mehr oder weniger unsanft gestoppt wird, bevor er die Küste erreicht. Dafür müssen Ihre Piraten sorgen ...

In der Regel kümmern sich Wachen und Aufseher um die Verfolgung und den Angriff. Die Reaktionen von anderen Piraten geschehen eher zufällig. Sie erschießen oder erschlagen den Flüchtling nur, wenn er direkt an ihrer Nase vorbeiläuft. Ansonsten sind sie meist zu beschäftigt mit Saufen oder anderen Verlustierungen, und es stört sie nicht wirklich, wenn ein Gefangener auf der Flucht ist.

HINWEIS: Wenn es einem Piraten gelingt, einen Flüchtling aufzuhalten, sind zumindest für eine Zeitlang weitere Fluchtversuche unwahrscheinlich. Erreicht aber jemand den Strand und entkommt, so steigt die Wahrscheinlichkeit von Fluchtversuchen in der nahen Zukunft.

Aufstände

Aufstände sind da schon etwas ernster und beginnen genauso wie ein Fluchtversuch. Einem Gefangenen brennt die Sicherung durch und er will seine Situation ändern. Jedes Mal, wenn dies passiert (ja, wirklich bei allen Fluchtversuchen) wird eine Berechnung durchgeführt, die die Führungsqualitäten des potenziellen Flüchtlings und den Mut der Leute in seiner Umgebung sowie deren Resignation berücksichtigt. Eventuell kommt es danach zu einem Aufstand. << Siehe 'Sieg, Niederlage und die Punkte' auf S. 76 >>



Piratinnen

Es gab zwar bei weitem nicht so viele weibliche wie männliche Piraten, doch man kennt in der Tat ein paar keinesfalls zimperliche Vertreterinnen dieser Art, von denen manche sogar äußerst einflussreich waren, so z. B. die chinesische Piratin Ching Shih. Sie kommandierte einst eine Flotte mit 80.000 Männern und Frauen und griff die chinesische und britische Marine an.

Fähigkeiten der Gefangenen

Die Gefangenenarbeiter sind in zwei Gruppen unterteilt: gelernte und ungelernte Gefangene. Diese Gruppen sind strikt getrennt und ein ungelernter Arbeiter kann niemals zu einem gelernten werden. Sie benötigen beide Gruppen auf Ihrer Insel. Die ungelernten Arbeiter sind sehr flexibel und können jede Tätigkeit ausüben. Zusätzlich kann man sie anhand des Edikts 'Zwangsrekrutierung' zu Piraten machen. << Siehe 'Edikte' auf S. 41 >> Gelernte Arbeiter hingegen können nur in ihrem Spezialgebiet eingesetzt werden. Wenn sie keine Arbeit in diesem Bereich finden, sind sie arbeitslos. Dennoch sind sie talentierter und werden zur Errichtung mancher Gebäude benötigt.

Die Fähigkeiten werden anhand einer Skala von 0 bis 5 bewertet. Gelernte Gefangene beginnen ihre Laufbahn auf der Insel bereits bei Stufe 3, 4 oder sogar 5 in ihrer entsprechenden Fähigkeit. Sie können nur an einer Arbeitsstätte eingesetzt werden, die auf diese Fähigkeit angewiesen ist, und sind untätig, sobald sie keinen geeigneten Job finden können. Die Fähigkeiten steigern sich durch die nötige Praxis bis zu einem Maximum von 5. Ein gelernter Gefangener erlernt niemals neue Fähigkeiten.

Ungelernte Gefangene beginnen ihre Karriere auf der Insel auf einer niedrigen Stufe in allen Fähigkeiten. Sie übernehmen einfach den erstbesten Job, der sich ihnen bietet. Sie können Einfluss auf die Arbeiter nehmen, indem Sie einzelne Arbeiter entlassen und die Zahl der Arbeiter an einer Arbeitsstätte begrenzen. Wenn ungelernte Arbeiter einer Tätigkeit nachgehen, steigern sie dabei ihre Fähigkeiten bis auf ein Maximum von 3.

In Tropico 2 vergessen die Gefangenen niemals die erlernten Fähigkeiten und sie können auch nicht in den Ruhestand gehen. Wie Sie der Liste entnehmen können, besitzen bestimmte Fähigkeiten ausschließlich gelernte Gefangene. Andere Tätigkeiten hingegen können auch von ungelernten Arbeitern ausgeführt werden. Das Lastentragen ist die einzige Fähigkeit, die kein gelernter Gefangener besitzt. Doch selbst hier gibt es einen Spezialisten: Das Lastenträgerskelett erledigt die Arbeit besser als die ungelernten Arbeiter, da es weder essen noch schlafen oder beten muss.



Zwei der bekanntesten Freibeuterinnen waren sicherlich Mary Read und Anne Bonny, die beide unter dem Kommando von Calico Jack Rackham standen. Sie kleideten sich als Männer und waren oftmals noch gnadenloser im Kampf. Als man ihr Schiff angriff und übernahm, kämpften Read und Bonny selbst dann noch, als viele andere, inklusive des 'tapferen' Rackham selbst, schon in Deckung gegangen waren.

Geschlechtsspezifische Fähigkeiten

Das Geschlecht spielt nur bei den flexiblen ungelernten Arbeitern eine Rolle. Bei den gelernten sind manche weiblich und andere männlich, doch ihre Fähigkeiten werden immer durch ihr Spezialgebiet bestimmt. Da die ungelernten Arbeiter sehr wohl verschieden eingesetzt werden können, sollten Sie schon wissen, wohin man eine Frau mit roter Kleidung und wohin einen Mann mit grauer Kleidung schicken kann. Manche Aufgaben können von beiden Geschlechtern ausgeführt werden, aber es soll ja doch die eine oder andere Tätigkeit geben, die besser von Frauen erledigt wird (vielleicht nicht mehr aus heutiger Sicht, aber wir sind schließlich noch im Jahre 1650).

Fähigkeitsliste der Gefangenenarbeiter

Fähigkeiten von Männern und Frauen

Lastentragen - ungelernte männliche und weibliche Gefangene sowie Skelette.

Farmbewirtung (Farmen und Plantagen) - ungelernte männliche und weibliche Gefangene sowie gelernte Farmer.

Fähigkeiten von Männern

Bergbau (alle Minen) - ungelernte männliche Gefangene sowie gelernte Minenarbeiter.

Holzfällen (Holzfällerlager und Sägemühle) - ungelernte männliche Gefangene sowie gelernte Holzfäller.

Schreinern (Schreinerei) - ungelernte männliche Gefangene sowie gelernte Schreinerinnen.

Schmieden (Schmiede und Schmelzofen) - ungelernte männliche Gefangene sowie gelernte Schmiede.

Beistand (Kirche) - ungelernte männliche Gefangene sowie gelernte Priester.

Verhandeln (Schwarzmarkt und Schmugglertreff) - ungelernte männliche Gefangene sowie gelernte Händler.

Fähigkeiten von Frauen

Kochen (Kochzelt, Kaschemme, Schmugglerloch und Wirtshaus) - ungelernte und gelernte Köchinnen.

Geselligkeit Stufe 1 (Bordell & Salon, Dirne & Masseuse) - ungelernte und gelernte Dirnen.

Service (Schmugglerloch, Kaschemme, Taverne, Wirtshaus, Kasino, Spielhölle und Tierkampfarena) - ungelernte und gelernte Bedienungen.



Ironischerweise ereilte Rackham auch ein äußerst unmännliches Ende. Er wurde hingerichtet, da er sich 'nicht mannhaft' im Kampf verhalten hatte (vielleicht hätte er wirklich besser wie seine beiden weiblichen Kolleginnen kämpfen sollen, da er sein Schiff dann nicht verloren hätte).

Nur für gelernte Arbeiter

Büchsenmachen (Büchsenmacherei) - nur männliche gelernte Büchsenmacher.

Kanonengießen (Kanonengießerei) - nur männliche gelernte Kanonengießer.

Rumbrennen (Rumbrennerei) - nur gelernte Brennerinnen.

Zigarrenrollen (Zigarrenfabrik) - nur gelernte Zigarrenrollerinnen.

Geselligkeit Stufe 2 (Kurtisane & Bad) - nur gelernte Kurtisanen.

Schiffsbau (Schiffs- und Bootswerft) - nur männliche gelernte Schiffsbauer.

Vogelzucht (Papageienvoliere) - nur gelernte Vogelzüchterinnen.

Chirurgie (Krankenhaus) - nur männliche gelernte Chirurgen.

Hutfertigung (Hutladen) - nur männliche gelernte Hutmacher.

Anhand der Fähigkeiten eines Gefangenen können Sie ermitteln, wie produktiv er ist bzw. wie zufrieden jemand ist (in der Regel ein Pirat), der die jeweiligen Dienste/Fähigkeiten in Anspruch genommen hat. Ausnahmen hiervon sind der Beistand eines Priesters, der sich auf die Resignation der Gefangenen auswirkt, und das Verhandlungsgeschick, welches den Gewinn des Spielers in seinem Schmugglertreff oder Schwarzmarkt beeinflusst.

Freischalten neuer Gebäude

Um manche Gebäude auf Ihrer Insel zu errichten, benötigen Sie einen bestimmten gelernten Gefangenen (teilweise auch dann, wenn in dem Gebäude später sowohl gelernte als auch ungelernte Gefangene tätig sein können). In der Regel erhalten Sie im runden Fenster einen Überblick über die Voraussetzungen zur Errichtung eines Gebäudes. Um einen bestimmten gelernten Arbeiter zu bekommen, müssen Sie ihn oder sie entführen.



Für Read und Bonny stellte sich ihre weibliche Identität später doch noch als vorteilhaft heraus. Beide entkamen dem Tod durch den Strick, da sie behaupteten, schwanger zu sein. Man kann davon ausgehen, dass Männer, die es mit dieser Argumentation versuchten, dennoch gehängt wurden - allerdings wegen Hexerei. Die Welt ist schlecht ...

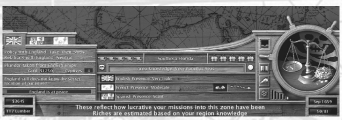
Kapitel 5: Die Außenwelt

Natürlich müssen Sie in Tropico 2 auch mit der Außenwelt interagieren, immerhin sind Sie ja ein Pirat. Die Schiffe vor Ihrer Küste haben Gold geladen, die umliegenden Siedlungen versorgen Sie stets mit Gefangenen. Und ohne Plündergut können Sie im Spiel nicht lange überleben.

Ihre Beziehungen zu Spanien, England und Frankreich sind aus zweierlei Gründen wichtig. Wenn die Dinge schlecht für Sie laufen, kann die Invasion einer dieser Nationen das Ende für Sie bedeuten. Im umgekehrten Falle können Sie aber auch die Beziehungen zu einer der Großmächte verbessern und so Vorteile aus der Situation ziehen. Diese Nation wird Sie dann samt Ihrer Pirateninsel vor den anderen beiden Mächten beschützen.

Die strategische Karte

Tropico 2: Die Pirateninsel enthält eine strategische Karte, anhand derer Sie die Karibik erkunden können - so haben Sie die Möglichkeit, die Chancen und Risiken Ihrer Pirateneinsätze einzuschätzen, die Schiffe bestimmten Regionen der Karte zuzuteilen und einen Blick auf Ihre Beziehungen zu den Großmächten Frankreich, Spanien und England zu werfen.





Klicken Sie auf das silberne Teleskop in der Symbolleiste, um die strategische Karte einblenden zu lassen. über denselben Button können Sie auch wieder zur Insel zurückkehren.

Diplomatiebericht

Auf der linken Seite der strategischen Symbolleiste finden Sie drei Flaggen. Klicken Sie auf eine der Flaggen, um die jeweilige Großmacht zu wählen. Sie sehen jetzt Informationen zur Nation und ihr Verhältnis zu Ihnen.

Politik & Beziehungen

Es gibt fünf verschiedene politische Ansätze in diesem Spiel: Unser Hauptziel, Schiffe entern, Frieden, Unser Patron und Kaperbrief. Jede dieser Varianten bringt Ihnen einen Vorteil in der Beziehung zu einer der Großmächte ein und verändert das weltweite politische Klima.

Plünderbericht

In diesem Bereich erfahren Sie, wie viele Ihrer Gefangenen und wie viel Gold Ihrer Beute von dieser Großmacht stammen.

Geheimhaltung

Für einen Piratenkönig ist Geheimhaltung eine wichtige Sache. So lange niemand weiß, wo Sie sich aufhalten, kann man Sie auch schlecht angreifen oder Schlimmeres mit Ihnen anstellen.

Europäische Diplomatie

Der unterste Bereich für die jeweilige Großmacht sagt Ihnen, ob diese Großmacht sich mit einer anderen im Krieg befindet. Falls ja, wird man es bestimmt nicht verabscheuen, wenn Sie eines der feindlichen Schiffe ausbeuten und überfallen. Sollte die Nation gar Ihr Patron sein, gibt man Ihnen vielleicht Kaperbriefe, dank derer Sie die feindlichen Schiffe sogar offiziell ausrauben können.

Informationen zu den Seegebieten

Der größte Teil dieses Bildschirms zeigt eine Karte der Karibik, anhand derer Sie Ihre Piratenflotte dirigieren können. Oftmals ist zu Beginn eines Spiels der einzig erkundete Bereich der Ihrer Insel. Sie erkennen Ihre Insel auf der Karte immer am weißen Totenkopfsymbol.

Klicken Sie auf einen bereits erkundeten Bereich der Karte. Der gewählte Bereich wird jetzt gewählt und hell auf der Karte hervorgehoben. In der Mitte der Symbolleiste erscheinen gleichzeitig Informationen über ihn.

Gebietsinfo

Die wichtigste Information hier ist sicherlich, wie gut Sie und Ihre Kapitäne die gewählte Region kennen - allein schon deswegen, weil Ihre Kenntnisse Einfluss auf die Genauigkeit aller anderen Daten hier haben. Wenn also ein Bereich 'Bestens bekannt' ist oder sie ihn wie 'Eigene Gewässer' kennen, sind alle anderen hier angezeigten Informationen ebenfalls äußerst akkurat. Gleichzeitig fällt es Kapitänen in einem gut bekannten Gebiet leichter, Schiffe zum Plündern zu entdecken. Je mehr Schiffe Sie in eine Region entsenden, desto besser werden Sie sie im Laufe der Zeit kennen.

Beutechancen und Risiken

Auf beiden Seiten der Gebietsinfo sehen Sie Symbole: Kanonen zur Linken und Schatztruhen zur Rechten. Sie sollten für Ihre Fahrten immer Gebiete mit möglichst vielen Schatzkisten (= zu plündernde Beute) und möglichst wenigen Kanonen (= gefährliche Begegnungen) wählen. In der Regel sind die Beutechancen und Risiken im Spiel einigermaßen ausgeglichen, d. h. in Gebieten mit einem erhöhten Kampfrisiko ist auch mehr Beute zu machen. Sie können das Risiko, ein Schiff zu verlieren, verringern, indem Sie sich nicht unnötig lange in Seegebieten aufhalten oder gleich mehrere Schiffe in eine riskante Region entsenden.

Klicken Sie auf den Totenschädel, um sich die Gefahrenanzeige einblenden zu lassen. Je roter ein Seegebiet dargestellt wird, desto gefährlicher ist es. Dasselbe gilt auch für das Goldsymbol, wobei hier Beutechancen in Grün dargestellt werden.

Begegnungen mit Großmächten

Der restliche mittlere Bereich der Symbolleiste zeigt Ihnen, welche Großmächte sich im gewählten Seegebiet aufzuhalten pflegen - zumindest laut den Berichten Ihrer Kapitäne. Vergessen Sie dabei nicht, dass die Genauigkeit dieser Berichte von Ihrer Kenntnis des Seegebiets abhängt.

Handelswege und Siedlungen

Handelswege können, sofern man sie entdeckt, den Handelsverkehr der jeweiligen Großmacht erhöhen. Die Siedlungen erhöhen den Verkehr ebenfalls, allerdings nicht so stark. Sie bieten aber gleichzeitig die Möglichkeit, Gefangene in einem Raubzug zu nehmen.

Handelsposten erhöhen, ähnlich wie Handelswege, das Aufkommen von größeren Handelsschiffen wie Galeonen.

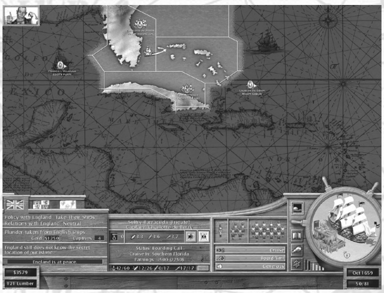
Militärforts sind für den Marineverkehr in einem Seegebiet verantwortlich.

Gehöfte steigern das örtliche Aufkommen von kleineren Schiffen wie Schonern und Brigantinen.

Einsatz der strategischen Karte

Über die strategische Karte können Sie Ihre Schiffe einem bestimmten Seegebiet zuweisen. Wählen Sie dazu eines der Schiffe auf der Karte aus, indem Sie es einfach anklicken. Sie erkennen Ihre Schiffe anhand des Kapitänssymbols darüber. In der Symbolleiste sind nun die Schiffsdetails zu sehen.

Wenn eines Ihrer Schiffe auf hoher See ist, können Sie es immer noch über die strategische Karte wählen, doch können die Befehle so lange nicht abgeändert werden, bis das Schiff von seiner Fahrt zurückgekehrt ist.



Drag & Drop bei Schiffen

Wenn Sie ein Schiff auf der Karte bewegen, legen Sie so sein Ziel fest. Hierbei handelt es sich **NICHT** um den Auslaufbefehl, sondern lediglich um das Fahrtziel, falls das Schiff ausläuft. Klicken Sie auf das Symbol eines Schiffs und ziehen es in einen Bereich der Karte, auf den Sie Zugriff haben. Lassen Sie dann die Maustaste wieder los. Das Schiff wird nun in diesem Seegebiet angezeigt.

Falls dem nicht so ist, kann dies folgende Gründe haben:

1.) Sie haben noch keinen Zugriff auf dieses Seegebiet. Um die Region besegeln zu können, muss das Seegebiet selbst oder aber ein angrenzendes Seegebiet erkundet sein.

2.) Das Schiff hat nicht genügend Seerationen an Bord, um eine Crew dieser Größe für eine Fahrt dieser Länge zu versorgen. Sie können einen Blick auf die Schiffsdetails werfen und sich ansehen, wie viele Crewmitglieder und Seerationen Sie an Bord haben. Wenn ein Schiff einen Erkundungsbefehl hat, können Sie ruhig ein paar Crewmitglieder entlassen. Da das Schiff kaum kämpfen wird, wird auch keine komplette Crew benötigt, so dass Sie mit weniger Männern auch weiter reisen können. Große Schiffe wie die Fregatte und die Galeone können jeden Ort der Karte mit einer vollzähligen Crew erreichen.

Schiffseinsätze und die strategische Karte

Für zwei der möglichen Einsatzarten ist der von Ihnen festgelegte Zielort nicht ausschlaggebend, da die Einsatzbefehle stets Vorrang vor den Befehlen auf der Karte haben. Entführungs- und Überfallaufträge weisen das Schiff an, sich zu einer bestimmten Siedlung zu begeben und Arbeiter zu entführen, daher müssen Sie das Zielgebiet nicht manuell auf der Karte festlegen. Der Kapitän des Schiffs ignoriert die Karte sowieso und führt den Entführungs- oder Überfallbefehl so aus, wie er ihm erteilt wurde.

Später, wenn das Schiff von einem dieser beiden Einsätze zurückgekehrt ist, ist es jedoch wieder dem Seegebiet zugewiesen, in dem Sie es platziert hatten. Sie müssen es also nicht erneut auf der strategischen Karte bewegen.

Ihre Beziehungen

Ihre Beziehungen zu den drei Großmächten werden während des gesamten Spiels intern anhand von Zahlenwerten berechnet, wenn Sie auch selber diese Zahlen nicht zu Gesicht bekommen. Die beste Beziehungsstufe ist 'Harmonisch'. In diesem Fall können Sie die entsprechende Großmacht fragen, ob sie Ihr Patron werden möchte. Die schlechteste Stufe ist 'Feindlich'. Hier kann eine Invasion folgen (bzw. wird sehr wahrscheinlich folgen, je nach den übrigen Umständen). Dazwischen liegen 'Kühl', 'Neutral' und 'Freundlich'.

Vorteil der Geheimhaltung

Ihre Beziehungen zu den Großmächten verschlechtern sich aus einer ganzen Reihe von Gründen. An erster Stelle wären jegliche Akte der Piraterie zu nennen, die auf Ihr Konto gehen. Die Übernahme von Marineschiffen ist hierbei das schlimmste Vergehen. Ihre Beziehungen zu einer Großmacht leiden ebenfalls, wenn Sie Gefangene der jeweiligen Nation töten. So lange aber niemand weiß, wo Ihre kleine Insel liegt, müssen Sie sich keine Sorgen machen. Passen Sie also auf, dass Sie niemand findet!

Großmacht als Patron

Zu Beginn eines jeden Sandkasten-Spiels sollten Sie entscheiden, ob Sie einer der drei Großmächte 'den Hof machen' wollen oder nicht. Falls Sie sich dafür entscheiden, ist es im Laufe des Spiels Ihr Ziel, Ihre Beziehungen schrittweise zu verbessern, um diese Nation als Patron zu gewinnen.

Wenn Sie einen Patron gewinnen können, wird Ihre Insel in den Augen der europäischen Großmächte eine offizielle Kolonie. Dies bedeutet, dass niemand eine Invasion auf Ihre Insel wagen darf. Im Gegenzug können Sie die Schiffe Ihres Patrons aber auch nicht mehr angreifen. In manchen Spielen sind auch andere Vorzüge möglich. Sollte sich Ihr Patron mit einer anderen Nation im Krieg befinden, kann es passieren, dass Sie einen Kaperbrief erhalten. Hierbei handelt es sich um ein spezielles Dokument, das Ihnen die Piraterie gegen erklärte Feinde gestattet.

Verbessern der Beziehungen

Wenn Sie sich entscheiden sollten, um einen Patron zu werben, sollten Sie einen oder gleich alle der folgenden Schritte befolgen. Es kann auch sein, dass Sie aus einer Notlage heraus, z. B. einer drohenden Invasion - kurzfristig das Verhältnis aufbessern müssen.

Friedenspolitik ankündigen

Wenn Sie eine Friedenspolitik ankündigen, verbessert dies die Beziehungen stark und schnell. Langfristig verbessert sich das Verhältnis immer dann ein bisschen, wenn das Edikt einen weiteren Monat Bestand hatte. Sobald Sie die Stufe 'Harmonisch' erreichen, können Sie diese Nation als Patron wählen.

Eine Friedenspolitik bringt jedoch auch Nachteile mit sich: Entweder können Sie sich an Ihr Wort halten und die Schiffe nicht anrühren oder aber Ihr Wort brechen und sie dennoch attackieren. Entscheiden Sie sich dafür, zu Ihrem Wort zu stehen, können Sie mit dem Edikt 'Keine Opfer' Ihre Kapitäne anweisen, sie in Ruhe zu lassen. In diesem Fall lassen Sie sich allerdings auch einen großen Teil der möglichen Beute entgehen. Sollten Sie Ihr Wort lieber brechen und dann geschnappt werden, kehren sich die Beziehungen extrem ins Negative um.

Zusätzlich stehen Ihnen noch zwei andere Wege zur Verfügung, um Ihr Verhältnis zu einer Großmacht zu verbessern: indem Sie Gefangene einer Nation ohne Lösegeld freilassen oder aber die Piraten einer bestimmten Nation verraten. Es gibt auch ein Edikt, mit dem Sie alle Gefangenen einer bestimmten Nation auf Ihrer Insel freilassen können. Dies kann einen sehr positiven Eindruck hinterlassen.

Patron ernennen

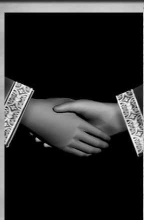
Dieses Edikt ist verfügbar, sobald Sie eine harmonische Beziehung zu einer der Großmächte haben. Wenn Sie einen Patron ernannt haben, können Sie seine Schiffe nicht mehr ausplündern, da er zu diesem Zeitpunkt die Lage Ihrer Insel kennt und somit jedes Verbrechen sofort rächen kann.

Kaperbriefe

Sobald Sie einen Patron haben und sich dieser mit einer anderen Großmacht im Krieg befindet, erscheint dieses Edikt. Eigentlich gibt es nur einen Grund, sich gegen ein solches Edikt zu entscheiden - man muss es sich erst verdienen. Sie profitieren von ihm, indem Sie die schmerzvollen Konsequenzen der Piraterie minimieren.

Unabhängige Pirateninsel

Das Edikt 'Piratenflagge hissen' ist die Piratenversion der Unabhängigkeitserklärung. Sie werfen so sämtliche Friedensversprechen, Patrone und Kaperbriefe über den Haufen. Dieses Edikt sollten Sie mit größter Vorsicht einsetzen!



Brüder der Küste

Über 40 Jahre hinweg schlossen sich die Freibeuter in der Karibik zu einer Allianz namens 'Brüder der Küste' zusammen. Entgegen der Behauptung, es gäbe keine Ehre unter Dieben, einigte man sich darauf, sich nicht gegenseitig anzugreifen und zu überfallen. Gelegentliche Störfälle setzten dem Piratenpakt schließlich ein Ende, doch ist es wirklich erstaunlich, dass er fast über die Hälfte des Goldenen Zeitalters der Piraterie hinweg andauerte.

Kapitel 6: Sieg, Niederlage und die Punkte

Am Ende jeder Partie von Tropico 2: Die Pirateninsel bekommen Sie eine Punktzahl und eine Auszeichnung. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie die Punkte und Auszeichnungen berechnet werden. Die Regeln im Sandkasten-Spiel sind etwas anders verglichen mit denen in einer Episode der Kampagne oder in einem Szenario.



Sandkasten-Spiele

Punkte und Schwierigkeitsgrad

Beim Erstellen eines Spiels - wenn Sie die Insel-Parameter, die Bedingungen und den Herrscher festlegen - können Sie Ihren eigenen Schwierigkeitsgrad bestimmen. Einer der wichtigsten Faktoren dabei ist die vorgegebene Spiellänge. Je länger Sie spielen, desto einfacher wird es, Punkte zu erzielen. Um dieses auszugleichen und eine Basis für Vergleiche zwischen verschiedenen Spielen zu haben, sinkt der prozentuale Schwierigkeitsgrad mit zunehmender Spiellänge.

Am Ende des Spiels bestimmen fünf Spielelemente Ihre Punktzahl. Diese Elemente finden Sie im Anfangsbildschirm mit den Spielbedingungen. Das Element, auf das Sie zu Beginn den Fokus legen, fließt dabei viel stärker in die Punktzahl mit ein als die übrigen.

Jeder dieser Werte wird mit einer Konstanten (einer Zahl) multipliziert, die eben diese Faktoren ausgleichen soll. Da Sie in der Regel in jedem Spiel extrem wenige Kapitäne besitzen werden, wird deren Anzahl mit einer großen Konstanten multipliziert, um die Punkte für die Kapitäne mit denen der anderen Faktoren ins Verhältnis setzen zu können.

Die fünf Einzelpunktzahlen werden dann addiert und die Summe mit dem prozentualen Schwierigkeitsgrad multipliziert. Wenn letzterer über 100% liegen sollte, fällt Ihre endgültige Punktzahl der Partie auch höher aus als das errechnete Ergebnis. Das Gegenteil ist der Fall, wenn der prozentuale Schwierigkeitsgrad kleiner als 100% betragen sollte.

Verleihung einer Medaille

Ihre Punktezahl wurde also errechnet und über den Schwierigkeitsgrad angepasst. Jetzt wird das Endergebnis mit drei Werten verglichen, die für alle Sandkasten-Spiele gelten. Dies sind die Grenzen für eine Gold-, Silber- oder auch Bronzemedaille. Es gelten folgende Werte: Gold - 25.000 Punkte, Silber - 15.000 Punkte und Bronze - jeder erfolgreiche Spielabschluss.

Kampagnen-Episoden und einzelne Szenarios

Jede Episode und jedes Szenario besitzt eine eigene Story und eigene Siegbedingungen. Es ist Ihre Aufgabe, diese Anforderungen zu erfüllen. In der Regel besteht ein Unterschied zwischen den Auflagen der Gold-, Silber- und Bronzemedaille. Oftmals besteht er darin, wie lange Sie benötigen, um die generellen Anforderungen zu erfüllen. In Episode 1 des Kampagnenspiels zum Beispiel müssen Sie Ihre Insel mit Bier versorgen und eine Lokalität errichten, in der die Freibeuter ihren Durst stillen können. Sobald dies beides erfüllt ist, haben Sie gewonnen. Wenn Sie dabei sehr schnell waren, ist Ihnen sogar die Goldmedaille sicher.

Sie erhalten dabei eine Punktzahl, die als Referenz dient. Anders als bei den Sandkasten-Spielen sind es bei dieser Spielart die erfüllten bzw. nicht erfüllten Siegbedingungen, die über Sieg oder Niederlage entscheiden, und nicht die Anzahl der Punkte, die Sie gleichzeitig erreicht haben.

Verlieren

Wenn Sie die vorgegebenen Siegbedingungen nicht erfüllen, können Sie ein Szenario oder eine Episode auch verlieren. Darüber hinaus gibt es in Tropico 2 noch drei andere Fälle, in denen man ein Spiel verliert.

Invasion & Niederlage

Wenn eine Großmacht Ihre Insel entdecken sollte, Sie keinen Patron haben, der Sie beschützt, und Ihre Beziehungen zu der Nation, die Sie entdeckt hat, eher schlecht sind, wird der Feind mit den Vorbereitungen für eine Invasion beginnen. Glücklicherweise bekommen Sie eine Warnung und haben dann noch die Chance, das angeknackste Verhältnis zu verbessern oder eine andere Nation als Patron zu gewinnen, die Ihnen dann zur Seite steht.

Sollte es Ihnen nicht gelingen, die Invasion abzuwenden, können Sie nur noch versuchen, sie abzuwehren. Hierzu errichten Sie am besten Befestigungen. Am zweitwichtigsten sind Schiffe mit guten Kapitänen - je größer die Schiffe, desto besser. Die Stärke der Invasion hängt davon ab, wie sehr Sie von den Invasoren gehasst werden und wie lange das Spiel bereits läuft. Gleich zu Beginn des Spiels können Sie eine Invasion noch relativ leicht mit ein paar guten Schiffen aufhalten, doch je länger das Spiel läuft, desto mehr Verteidigung müssen Sie auffahren.

Wenn die Invasion anrückt und Sie nicht in der Lage sind, sie abzuwenden, haben Sie das Spiel verloren. Das Spiel ist dann zu Ende und Sie erhalten eine Punktzahl. Das ändert natürlich nichts, doch zumindest können Sie sich zur Belohnung eine Zahl an die Wand hängen ...



Vergrabene Schätze

Anders als in vielen Märchen, die sich um vergrabene Piratenschätze ranken, war dies in Wirklichkeit nur äußerst selten der Fall. Lediglich Captain William Kidd und Blackbeard sollen tatsächlich einen Schatz vergraben haben. Wahrscheinlich rührt daher der heutige Irrglaube, dass jeder Pirat irgendwo einen Schatz versteckt hat.

Piratenputsch

Ein Piratenputsch entspricht in etwa der Wahl aus Tropico 1, nur dass er auf der Pirateninsel eigentlich sekündlich stattfinden kann. Piraten warten halt nicht gern auf Wahltage. Und wenn sie die Nase voll von Ihnen haben, dann stürzen sie Sie. Sie können sich jederzeit über die Stimmung der Piraten auf dem Laufenden halten, indem Sie einen Blick auf die Waage im runden Fenster werfen. Nähere Details erhalten Sie, indem Sie auf die Waage klicken und sich die verschiedenen Übersichten ansehen.

Jeder Totenschädel steht für einen Piraten. Nur die Piraten mit einem roten Symbol unterstützen einen Putsch. Sollte die Mehrheit der Piraten ein rotes Symbol haben, kommt es zum Putsch und Sie haben das Spiel verloren. Wenn es erst einmal so weit ist, können Sie eigentlich nichts mehr unternehmen, allerdings erhalten Sie Warnungen, ehe es zu spät ist.

Wenn Sie das erste Mal eine Warnung zu einem möglichen Putsch erhalten, müssen Sie schnell handeln. Eine mögliche Lösung ist es, einen Großteil Ihrer Piraten auf schwachen Schiffen in gefährliche Gebiete zu entsenden. Gehen die Schiffe unter, sind Sie auch Ihr Problem los.

Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit, besonders rebellische Piraten mit einem Attentat aus der Welt zu schaffen. Die unzufriedensten Piraten können Sie anhand des Inselberichts ermitteln. Öffnen Sie den Bereich 'Piraten' und klicken Sie auf 'Allg. Zufriedenheit'. Wenn Sie jetzt auf das Bild eines unzufriedenen Piraten klicken, können Sie ihn auf der Insel finden und so einen nach dem anderen systematisch beseitigen. Alternativ können Sie natürlich auch versuchen, die Piraten umzustimmen. Welchen Weg Sie einschlagen, hängt ganz von Ihrem Benehmen als Piratenkönig ab.

Gefangenenaufstand

Wenn ein Gefangener einen Fluchtversuch plant und dabei Gleichgesinnte in seiner Nähe findet, kommt es zu einem Aufstand. Das Ziel der Rebellen ist dabei Ihr Palast. Mit anderen Worten - man trachtet Ihnen nach dem Leben und will möglichst schnell möglichst kurzen Prozess mit Ihnen machen! Die Piraten, denen die entflohenen Gefangenen auf dem Weg zum Palast begegnen, werden versuchen, die Rebellen auszuschalten. Wenn der Aufstand erst einmal begonnen hat, gibt es keine Möglichkeit mehr, die Gefangenen wieder unter Kontrolle zu bekommen. Sie müssen sie entweder alle töten oder das Spiel ist verloren.

Sobald die Rebellen in den Palast vorgedrungen sind und sich dort mehr Angreifer als Wachen aufhalten, haben Sie verloren. Ist die Zahl der Wachen höher als der Angreifer, können Sie die Gefangenen besiegen und den Aufstand ersticken.



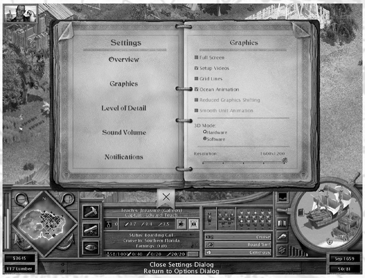
Henry Morgan – Nicht alle Piraten führten ein entbehrungsreiches Leben und fanden schließlich durch die Pest, den Galgen oder in der Schlacht ihr Ende. Henry Morgan wurde schon in Kindertagen zum Pirat und war schon bald Kapitän seines eigenen Schiffs. Nachdem er als Freibeuter für England anheuerte und viele von Spanien besetzte Städte geplündert hatte, wurde er von König Charles II zum Ritter geschlagen und auf seine alten Tage zum stellvertretenden Gouverneur von Jamaika ernannt.

Kapitel 7: Steuerung, Hilfe, Informationen

Spieloptionen

Klicken Sie auf das silberne Steuerrad, um die Spieloptionen von Tropico 2: Die Pirateninsel einzublenden. In diesem Menü können Sie das Spiel speichern, laden, die Einstellungen verändern oder auch das Spiel beenden. Während einer Kampagne können Sie nur Kampagnenspiele laden, während eines Szenario- oder Sandkasten-Spiels nur Einzelspiele (also nicht Kampagnen). Sie können ganz einfach von einem Kampagnen- zu einem Einzelspiel wechseln (oder umgekehrt), indem Sie zunächst zum Hauptmenü zurückkehren, von dort den gewünschten Modus aufrufen und dann einen Spielstand laden.

Spieleinstellungen



Von den Spieloptionen aus gelangen Sie zu den Spieleinstellungen. Sie finden hier fünf Seiten mit Einstellungen. Anhand der Grafik- und Detaileinstellungen können Sie die Spielgeschwindigkeit steigern, über die Seite 'Nachrichten' können Sie bestimmte Hinweise im Spiel deaktivieren.

Smittys Tipps

Wenn Ihr Gehilfe Smitty Ihnen etwas zu sagen hat, erscheint er in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Eigentlich hat er immer den passenden Spruch auf den Lippen, wenn es darum geht, wie Sie Ihre Insel am besten verwalten. In der Regel kann er seine Meinung sogar durch nähere Details untermauern. Wenn Sie mittlerweile wissen, was Sie im Spiel zu tun haben, oder Smittys ewige Besserwisserei einfach nicht mehr hören können, können Sie ihm auch über die Spieleinstellungen den Mund verbieten.

Smitty kontrollieren

Klicken Sie auf das Symbol für die Spieloptionen und wählen Sie den Eintrag 'Einstellungen ändern'. Sie haben hier die Wahl zwischen drei verschiedenen Einstellungen für Smittys Kommentare.

1.) Ist die Option 'Einführungstipps' aktiviert, erscheint Smitty regelmäßig und informiert Sie detailliert darüber, was Sie tun sollten.

2.) Haben Sie die Einführungstipps ausgeschaltet, hätten aber trotzdem gern 'Smitty auf Abruf', können Sie sich immer noch auf seine Hilfe verlassen, allerdings erscheint er dann nicht so oft.

3.) Entscheiden Sie sich dafür, keine der beiden Alternativen zu wählen, erscheint Smitty nur dann, wenn er Sie über sehr wichtige Ereignisse informieren will, und nervt Sie nicht mit alltäglichen Kleinigkeiten.

Andere Nachrichten

Wenn wichtige Ereignisse stattfinden, wird das Spiel pausiert und ein entsprechender Hinweis erscheint auf dem Bildschirm. Wenn es Sie irgendwann nicht mehr interessiert, dass ein neues Papageienkind das Licht der Welt erblickt oder eines Ihrer Schiffe wieder mal erfolgreich auf Beutezug war, deaktivieren Sie einfach die nicht mehr gewünschten Nachrichten. Sollten Sie es sich später anders überlegen, können Sie die Nachrichten über die Spieleinstellungen auch wieder einschalten.

Der Inselbericht

Über das silberne Buchsymbol in der Symbolleiste gelangen Sie zum Inselbericht, welcher Sie an das Jahrbuch von Tropico 1 erinnern dürfte. Der Inselbericht erscheint auch automatisch in bestimmten Intervallen, was Sie jedoch über die Spieleinstellungen deaktivieren können.

Aufrufen des Inselberichts

Während des Spiels haben Sie verschiedene Möglichkeiten, den Inselbericht einzublenden. Sie können zum Beispiel im runden Fenster auf das Buchsymbol klicken, auf den Goldbetrag in der Symbolleiste oder auch auf das Datum, um sich die Siegbedingungen anzeigen zu lassen. Innerhalb des Inselberichts können Sie wie folgt navigieren:

1.) Sie können auf jede der Kapitelüberschriften klicken und so die einzelnen Themen näher unter die Lupe nehmen. Auf der gegenüberliegenden Buchseite wird dann eine detaillierte Aufstellung angezeigt. Von dort aus können Sie ebenfalls auf jede Unter-Überschrift klicken, um direkt zu der gewünschten Seite zu springen.

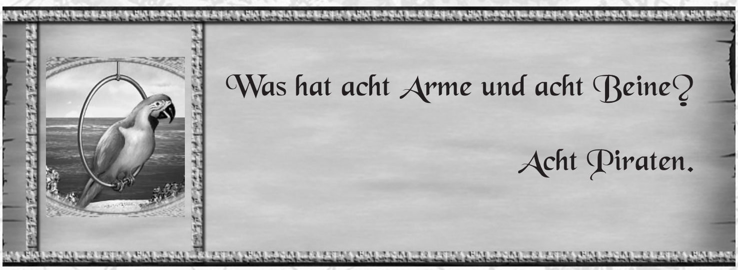
2.) Über die Lesezeichen im Inhaltsverzeichnis können Sie zum Beginn der verschiedenen Kapitel springen.

3.) Das Lesezeichen ganz oben im Buch führt Sie immer wieder zurück zum Inhaltsverzeichnis.

4.) Mit dem Lesezeichen unten im Bild schließen Sie den Inselbericht.

Strategische Tipps

Generell sollten Sie die Fähigkeiten Ihres Piratenkönigs an die gewählten Bonus-Siegbedingungen anpassen. Wenn Sie sich zum Beispiel dafür entschieden haben, einen Punktebonus für die Anzahl der Kapitäne einzustellen, wählen Sie am besten keinen Herrscher, der ein Problem damit hat, welche zu rekrutieren. Ebenfalls kann es nicht schaden, sich im Vorfeld zu überlegen, welche Art von Insel Sie aufbauen möchten. Als Piratenkönig führen verschiedene Wege zum Erfolg - hier ein paar Beispiele:



Was kostet die Welt

Bonus-Siegbedingung: Goldvorrat
Geeignete Herrscher: Blackbeard oder jeder andere mit einem Rekrutierbonus
Strategie: Bauen Sie nur Unterhaltungseinrichtungen niedriger Stufen und halten Sie die reichen Gefangenen lange fest, um ein hohes Lösegeld zu bekommen. Machen Sie sich um die Zufriedenheit keine Sorgen ... Wenn Ihre Piraten im Rang aufsteigen, schicken Sie sie einfach auf Plünderfahrt oder schalten Sie sie mit einem Attentat aus. Mit den Edikten 'Kapitän rekrutieren' und 'Zwangsrekrutierung' können Sie stets für Nachschub an niederen Piraten sorgen. Bauen Sie eine Reihe kleinerer Schiffe, die Sie zur See schicken können, und halten Sie sich nicht mit den Verlusten von Schiffen auf. Auch von fortschrittlicheren Gebäuden wie z. B. Schulen sollten Sie die Finger lassen, zweigen Sie stattdessen lieber von Beginn an möglichst viel Gold für Ihren persönlichen Vorrat ab. Diese Strategie eignet sich für alle Inselgrößen gleichermaßen.

Hauptsache zufrieden

Bonus-Siegbedingung: Allgemeine Zufriedenheit
Geeignete Herrscher: Anne Bonny, Laurens De Graff und Roseanne Winnefree
Strategie: Konzentrieren Sie sich schon früh auf Ihr Unterhaltungsangebot und bauen Sie dieses möglichst schnell aus. Als wichtigste Industriezweige sollten Sie die Produktion von Rum, Zigarren und Obsttörtchen ins Auge fassen. Bauen Sie größere und stärkere Schiffe, um die Verluste bei den Piraten in Grenzen zu halten. Sie sollten auch darauf achten, dass jeder Pirat ein Haus besitzt. Diese Strategie eignet sich am besten für mittlere oder große Inseln.

Echte Kerle

Bonus-Siegbedingung: Goldvorrat
Geeignete Herrscher: Keine Rekrutierexperten, setzen Sie eher auf Blackbeard oder andere Kämpfer
Strategie: Ihr Ziel ist es, sich auf wenige, dafür aber sehr gute Piraten zu konzentrieren. Bauen Sie eine kleine Insel, auf der den Piraten von Anfang an Schulen und genügend Ausrüstung zur Verfügung stehen. Die Unterhaltung spielt keine große Rolle, da Sie eigentlich nur so viele Piraten brauchen, wie auf ein Schiff passen. Im Fortgang des Spiels bauen Sie dann ein größeres Schiff und expandieren wohlüberlegt. Lassen Sie sich für alle reichen Gefangenen sofort ein Lösegeld zahlen, damit sie Ihnen nicht bei den Unterhaltungslokalitäten in die Quere kommen. Denken Sie jedoch daran, dass der mögliche Verlust Ihres einzigen Schiffs Sie teuer zu stehen kommen kann.

Jetzt wird wieder in die Hände gespuckt

Bonus-Siegbedingung: Flottenstärke
Geeignete Herrscher: Blackbeard, Kapitän Hook, Charlotte De Berry, Calico Jack.
Hier kommt es durchweg auf die Größe an: Große Schiffe, große Produktivität und eine große Anzahl von Gefangenen und Piraten. Sie sollten sich schon früh im Spiel um mehrere Sägemühlen und Schiffswerften kümmern. Diese Strategie eignet sich besonders gut für lange Spiele und große Inseln mit vielen Bäumen. Haben Sie Geduld, am Ende werden Sie vielleicht mit Ihrer Flotte aus sechs Fregatten oder Galeonen die Weltmeere beherrschen.

Klein, aber untot

Bonus-Siegbedingung: Alles außer der Anzahl der Piraten
Inselvorzug: Skelettinsel
Herrscher: Roseanne oder jeder andere Voodoo-Meister
Sie können mit zehn Skeletten auf Ihrem Friedhof starten und dann all Ihre Toten in Arbeitskräfte umwandeln, sofern Sie sich für eine Strategie entschieden haben, bei der die Anzahl der Piraten keine Rolle spielt. Wenn Sie es sich einfach machen wollen, können Sie all Ihre neuen Rekruten mit dem Edikt 'Attentat' gleich zum Friedhof transferieren ... oder Sie schicken sie unter etwas ungünstigen Bedingungen auf See. Auf dem Friedhof können Sie die Toten dann als Lastenträgerskelette wiedererwecken, um neue Arbeiter zu erhalten. Falls nötig, können Sie auch einige Ihrer 'lebendigen' Arbeiter zu günstigen Preisen als Piraten anheuern. Wenn es Ihnen dann auch noch gelingt, bei Ihren Raubzügen ein paar Gefangene zu nehmen, haben Sie Ihre Bevölkerung perfekt im Griff.

Kapitel 8: Erstellen eigener Szenarios

HINWEIS: Unser Kundendienst bietet keine Unterstützung bei der Verwendung des Karteneditors und der Erstellung von Szenarios an.
Eigene Szenarios werden in zwei Schritten erstellt: Sie benötigen jeweils eine Karten- und eine Skriptdatei. Beide Dateien müssen denselben Dateinamen haben. Die Kartendatei sieht dabei wie folgt aus:

Meinspiel.{ }

Die entsprechende Skriptdatei hieße dann: Meinspiel.txt

Wenn Sie einen Blick in das Unterverzeichnis 'Maps' von Tropico 2 werfen, finden Sie dort schon diverse Dateien dieser Art. Auch jedes Szenario und jede Episode, die im Spiel enthalten sind, haben hier eine Karte und ein Skript abgelegt. Sobald Sie ein Skript und die zugehörige Karte erstellt und beide im Verzeichnis 'Maps' gespeichert haben, erscheint Ihr Werk auch in der Szenario-Auswahl des Spiels.

Karteneditor

Ihre Karten erstellen Sie mit dem Karteneditor. Um ihn zu verwenden, starten Sie Tropico 2 ganz normal und klicken Sie dann im Hauptmenü auf 'Extras'. Wählen Sie jetzt 'Karteneditor' und schließlich 'Szenario erstellen'. Sie haben auch die Möglichkeit, bereits bestehende Karten zu bearbeiten.

Von jetzt an bearbeiten Sie die Karte so, wie Sie Einstellungen für ein Sandkasten-Spiel vornehmen. Wählen Sie eine Inselgröße, die Siegbedingungen, usw. Der einzige Unterschied ist, dass Sie diese Entscheidungen später noch einmal ändern können, wenn Sie das Skript erstellen.

Sobald Sie sich für einen Piratenkönig entschieden haben, wird die Insel auf Basis Ihrer Vorgaben erstellt. Sie befinden sich jetzt im eigentlichen Karteneditor. Wenn Ihnen der erste Eindruck Ihrer Insel zusagt, können Sie mit dem Platzieren von Gebäuden beginnen (beginnen Sie immer mit dem Palast). Sollte Ihnen die Karte nicht gefallen, Sie aber mit den vorher getroffenen Einstellungen zufrieden sein, können Sie auch einfach anhand der Option 'Karte neu formen' eine neue Karte auf Basis der bereits getroffenen Vorgaben erstellen lassen.

Das erste Gebäude ist immer der Palast. Nahe der Eingangstür befindet sich ein erstes Straßenfeld - der Startpunkt Ihres Straßennetzes. Von hier aus platzieren Sie weitere Straßenstücke und errichten neue Gebäude in der Nähe. Es gelten im Editor dieselben Regeln für das Platzieren von Gebäuden wie auch im normalen Spiel, nur dass die Gebäude Sie kein Gold kosten und Sie auf alle Gebäude zugreifen können. Auch im Karteneditor können Sie anhand der gewohnten Optionen Bäume fällen und Gebäude abreißen. Wenn Sie mit Ihrer Karte zufrieden sind, speichern Sie das Spiel über das Menü 'Spieloptionen'. Sobald Sie auch ein Skript für diese Karte erstellt haben, können Sie das Szenario spielen.

Szenario-Textskripte

Ein Szenario-Skript kann so einfach oder kompliziert sein, wie Sie es wünschen. Die verschiedenen Skriptbefehle lernen Sie am besten, wenn Sie sich ein paar der bestehenden .txt-Dateien ansehen, die im Verzeichnis 'Maps' installiert wurden. Im selben Verzeichnis finden Sie auch zwei Dateien mit Hinweisen, die Ihnen beim Erstellen eigener Skripte helfen sollen.

Die beiden Hilfedateien heißen:
DOCUMENTATION.txt
PLAYER SAMPLE.txt

Keine dieser beiden Dateien enthält ein wirklich verwendbares Skript, zusätzlich existiert auch keine Karte mit demselben Dateinamen. Beide Dateien enthalten nur Hinweise und Informationen, die wir Ihnen zum Erstellen eigener Skripte gern mit auf den Weg geben wollten.

Ihnen wird vielleicht auffallen, dass einige der .txt-Dateien im Verzeichnis 'Maps' mit 'T2' beginnen. Diese enthalten spezielle Skripte, die Sie vielleicht an den Anfang Ihrer selbst erstellten Skripte stellen möchten. Öffnen Sie sie einfach und werfen einen Blick hinein. Die Datei 'T2 Advice' zum Beispiel sorgt dafür, dass Ihr Gehilfe Smitty Ihnen in Ihrem selbst erstellten Szenario zur Seite steht. Wenn Sie sich entscheiden sollten, diese Datei mit in Ihr Skript aufzunehmen, sieht der Befehl dafür folgendermaßen aus:

#include "Maps/T2Advice.txt"

Grundlegende Skriptfragen

Generell sollten Sie zunächst mit einem einfachen Skript beginnen und es testen, bevor Sie sich dann an kompliziertere Dinge wagen. Hier sind ein paar der Fragen, die Sie sich beim Erstellen eines Skripts stellen sollten:

1.) Mit welchen Charakteren soll das Spiel starten?

2.) Welche Schiffe sollen zu Beginn verfügbar sein?

3.) Gibt es Charaktere, Schiffe, Edikte oder Gebäude, die nicht vorkommen sollen?

4.) Welche Kapitäne sollen zu Beginn auf der Insel sein und welche können rekrutiert werden?

5.) Wie kann man das Spiel gewinnen oder verlieren?

Beginnen Sie damit, die Datei PLAYER SAMPLE.txt zu kopieren und zu bearbeiten. Speichern Sie sie dann unter demselben Namen wie Ihre Kartendatei. Die Datei PLAYER SAMPLE.txt enthält bereits beispielhaft Antworten auf die oben gestellten Fragen.

Credits

Frog City Software

President
Rachel Bernstein

Lead Game Designer
Bill Spieth

Game Designer
Ted Spieth

Lead Engineer
Mark Palange

Game Programmer
Andy Fredricksen

Game Programmer
Jon Edwards

Artist
Vadim Vahrameev

Artist
Kelly Kleider

Programmer
Jon Moldover

Production
Garry Vander Voort

Production
Dylan Beighley

Production
Jan Lindner

Sound Effects by
Audiosyncrasy

Music by
Daniel Indart

Frog City Beta Testers:
Jim Newland
Jennifer Schlickbernd
Mark Goddard
Jillian Steffes
Schmonson Robledo
Dave Holmes-Kinsella
Adam McGinty

Special Thanks:
Markus Wilding
Christine & William Spieth
Sarah Myles

PopTop

Executive Producer
Phil Steinmeyer

Producer
Franz Felsl

Cinematics
Brian Feldges

Cinematics
Steve Mohesky

Additional Cinematics
Nathan Harris

Additional Art
(trees, ground)
Todd Bergantz

Sound Design on
cinematics
Daniel Eichling

Additional Music, "Arena"
Justin R. Durban, Edgen Animations

PopTop Beta Testers:
Dirk Maas
Charles Sisler
Bradley Harris
Patrick Johnmeyer
Aaron Macke
Brian Feldges
Arne Schmidt
Daniel Eichling
Andrea Ferris
Jeff Beckham

Gathering (US)

President
Kelly Sumner

V.P. of Publishing
Chris Mate

Producer
Tim Beggs

Marketing Director
Greg Bauman

Channel Marketing Manager
Mark Moon

PR Manager
Anne-Marie Sims

Art Director
Mike Snyder

MarComm
Chris Larkin
Dave Thomas

Graphic Artist
Dawn Silwick

Sound Design for
cinematics
Michael Tipul

Webmaster
Robert Fletcher

Web Admin
Ben Hamel

QA Director
Phil Santiago

QA Supervisor
Frank Kirchner

Lead Testers
Lisa Nawrot
Greg Peeler
Test Team
Charles Franklin
Rich Koeckert
Tom McConlogue
Josh Noll
Mykl Ranere
Josh Rose
Scott Vail

Tech Support
Craig Crouse
Adam Egender
Dan Karp
Judy Pentz
Patty Saneman
Pete Stewart
Kathy Young

Special Thanks
Peg Zoltan, Linda Wratchford,
Patty Santiago, Diana Ranere,
Cassandra Wilson

Gathering (Europe)

Producer
Chris (Chuckles) Lacey

Technical Producer
Sajjad Majid

V.P. Gathering of Developers
Greame Struthers

Development Director
Luke Vernon

Take 2 Interactive (Europe)

Business Affairs Director
Simon Little

International Managing Director
Gary Lewis

IT Manager
Neil Hughes

Group Production Manager
Jon Broadbridge

Group Production
Co-ordinator
Chris Madgwick

Group Localization
Co-ordinator
Maike Köhler

Group Design Manager
James Crocker

Designers
James Quinlan
Tom Baker
Selena Miffling

UK Marketing Manager
Sarah Seaby

Product Manager
Gary Sims

Online Marketing Manager
Julian Hoddy

PR Manager
Nick Boulstridge
Trade Marketing Manager
Mark Jackson

Take2 QA (Europe)

QA Manager
Mark Lloyd

Lead Tester
Lee Johnson

Test Team
Mike Emeny
Antoine Cabrol
Jason Kokkorakis
Phil Alexander
Charlie Kinloch
Kit Brown
Denby Grace
Jim Cree
Jono Stones
Tim Bates
Kevin Hobson
Rob Dunkin
Andy Mason
Matt Hewitt
Mike Blackburn
Phil Deane

Steve Bell
Eddie Gibson
Stephen McGagh

Take 2 International

VP Of International Marketing
Christoph Hartman

International Product Manager
Gabriel Wunderlich

International Materials
Co-ordinator
Karl Unterholzner

Webmaster
Alex Harlander

Take 2 Germany

Marketing Director
Matthias Wehner

Senior Product Manager
Andreas Traxler

PR Manager
Markus Wilding

Localisation
Effective Media

With Special Thanks to

Nick Lacey
Louis (The Milky Bar Kid) Lamb

TECHNISCHE HILFE

KONTAKTIEREN SIE BITTE NICHT UNSERE TECHNIK-HOTLINE, WENN SIE AUF DER SUCHE NACH SPIELELÖSUNGEN ODER CHEATS SIND!

Unsere Technik-Hotline ist nicht autorisiert, Spiellösungen oder Cheats an Sie weiterzugeben! Kontaktieren Sie dafür bitte unsere Spiele-Hotline!

Bevor Sie sich mit unserem technischem Support in Verbindung setzen, notieren Sie sich bitte alle wichtigen Daten über Ihren Rechner, und die genaue Fehlerbeschreibung (wann, wie und wo ist es im Spiel passiert, als Sie was getan haben?). Nur so können wir ihnen schnell und effektiv weiterhelfen.

Das brauchen wir von Ihnen:

Persönliche Details:

- E- Mail- Adresse, Telefonnummer (tagsüber) oder Postadresse
- Wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie bitte an woher und welche (Sprach-) Version des Spiels Sie benutzen.

Computerdetails:

- Marke und Modell des PC
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des CD- ROM- Laufwerks
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller und Modell Ihrer Graphikkarte/ der 3D- Beschleunigerkarte und die
- Größe des Video- RAMs.
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen.

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü, und wählen dort den Punkt

"Ausführen". Geben Sie in das leere Feld "dxdiag" ein und Bestätigen mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt, sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Festplatte zum etwaigen Versand per Email oder für spätere Referenz ablegen.

Kontakte:

Technischer Support

Kontaktieren Sie unsere **Technik-Hotline** für Installations- und technische Probleme mit diesem Spiel!

Tel.: 01805 – 21 73 16

Hotlinezeit: Mo.-Fr. 12.00 – 20.00 Uhr (0,12 € / Minute)

Tipps und Tricks

Wollen Sie Lösungs- und Spielhinweise oder Cheats? Dann sind Sie bei unserer **Spiele-Hotline** genau richtig!

Tel: 0190 – 87 32 68 36

Hotlinezeit: Mo.-Fr. von 8.00 – 24.00 Uhr (1,86 € / Minute)

Patches (=Fehlerbehebungsprogramme

aktuelle Patches (sofern vorhanden) finden Sie auf unserer Website **www.take2.de**

Online-Support

Auf **www.take2.de** befindet sich ein Online-Supportbereich. Mittels der dort platzierten Selbsthilfe-Tipps können Sie viele Probleme selbst und ohne Zeit- und Kostenaufwand beheben. Wenn alle Stricke reißen, erreichen Sie über dieses Portal den Emailsupport von Take 2.

Des weiteren finden Sie natürlich auch jede Menge an Informationen zu unseren Neuerscheinungen, aktuelle Demoversionen sowie interessante News von Take 2. Ein Besuch dort lohnt sich also auf jeden Fall!

Bitte richten Sie keine Supportanfragen an unsere Firmenadresse oder –telefonnummer! Dort können wir keinerlei technische Anfragen beantworten.

DEFEKTE DISCS

Ihre Spieldisc ist kaputt gegangen oder stark zerkratzt worden? Kein Problem!

Unsere eingeschränkte Garantie (siehe Lizenzbestimmungen in diesem Handbuch) gilt nicht die Beschädigung der Spieledisk durch unsachgemäße Behandlung. Wir haben aber einen CD-Tausch eingerichtet, für den Fall, dass Ihre Disc durch Kratzer oder andere Missgeschicke des täglichen Lebens unlesbar wird. Gegen eine Aufwandspauschale von **10 EUR** erhalten Sie vollwertigen Ersatz für das defekt eingesandte Spiel mit Kaufnachweis.

Um diese erweiterte Gewährleistung in Anspruch zu nehmen, können Sie sich einfach und schnell ONLINE eintragen unter

http:/www.take2.de/support/form_cdtausch.php

Oder, wenn Sie über keinen Internetanschluss verfügen, folgendes tun:

1. Rufen Sie bei unserer Technik-Hotline an unter **0180 / 521 73 16** (0,12 Euro pro Minute), um Ihren Fall von einem unserer Mitarbeiter aufnehmen zu lassen.
2. Schildern Sie dem Mitarbeiter, was mit Ihrer CD passiert ist, und geben Sie Ihm zur Sicherheit noch Ihre persönlichen Daten für die Rücksendung. Diese Daten werden natürlich streng vertraulich behandelt und nicht an Dritte weiter gegeben. Sie dienen nur dazu, die Bearbeitung zu beschleunigen, und Fehler beim Versand zu vermeiden. Der Mitarbeiter gibt Ihnen eine **Vorgangsnummer**. Bitte notieren Sie sich die Nummer genau, sie können damit den Gewährleistungsfall nachverfolgen.
3. Nach dem erfolgten Gespräch senden Sie das Spiel **KOMPLETT** (also mit Anleitung, Verpackung und allen – auch nicht defekten Datenträgern) unter Angabe der **Vorgangsnummer** und Ihrer Adresse in einer Begleitnotiz und mit dem **Kaufbeleg** (in Kopie) ausreichend frankiert an diese Adresse:

Take 2 Interactive
DISKTAUSCH
Agnesstr. 14
80798 München

Wenn die Originalrechnung nicht mehr vorliegt, benötigen wir eine eidesstattliche Erklärung, dass Sie das Spiel neu gekauft haben. Ein einfacher, formloser Brief mit dieser Bestätigung genügt.

Bitte beachten Sie: Wir können keine Haftung oder Gewährleistung für von der Post verlorene Sendungen übernehmen! Wir empfehlen daher dringend den Versand zumindest als "Einwurfeinschreiben". Alle anderen Sendungsarten können so gut wie nie wiedergefunden werden.

4. Überweisen Sie am besten gleichzeitig am Tag des Anrufs die Summe von **10 Euro** mit der **Vorgangsnummer im Verwendungszweck** auf folgendes Konto:

Empfänger: **Take 2 CD-Tausch**
Deutsche Bank Berlin
BLZ: 100 700 00
Konto: 224 67 00 01

5. Sofort nach dem Geldeingang und Erhalt der Ware werden wir Ihnen ein vollwertiges Ersatzexemplar Ihres Spiels zusenden.

Wichtige Hinweise zur Abwicklung:

Überweisung

Wir können nur nach Eingang des Geldes mit einer korrekten Vorgangsnummer Ersatz schicken! Bitte achten Sie auf richtige Schreibweise im Verwendungszweck der Überweisung, um eine unnötige Verzögerung zu vermeiden!

Warenversand

Bei **unfrei** an uns gesendeten Waren verweigern wir die Annahme! Bitte frankieren Sie Ihre Sendung ausreichend.

Wir weisen darauf hin, dass wir nur berechtigt eingesandte CDs austauschen.

Verloren gegangene Handbücher

Verlorene Handbücher können nicht ersetzt werden!

Dauer des Tauschvorganges

Bitte haben Sie ein wenig Geduld, dieser Vorgang kann in Spitzenzeiten bis zu 10 Werktagen in Anspruch nehmen. Wir bemühen uns aber, alles so schnell wie möglich abzuwickeln.

Rechtsgrundlage und Zeitraum für den CD-Tausch

Wir können den CD-Tausch insgesamt nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung Tauschtitels garantiert aufrecht erhalten! Für ältere Titel übernehmen wir keine Umtauschgarantie.

Der CD-Tausch ist eine freiwillige Leistung durch die Take 2 interactive GmbH, es besteht kein rechtlicher Anspruch auf einen Umtausch.

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take 2 Interactive GmbH ("Take 2"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computerspiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take 2 abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Computerspiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

(2) Take 2 behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Computerspiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Computerspiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Vervielfältigung, Sicherungs- und Ersatzkopien, Originaldatenträger

(1) Der Kunde darf von dem gelieferten Computerspiel KEINE Kopien, insbesondere keine Sicherungskopien anfertigen. Erlaubt sind nur für die Benutzung des Spiels notwendige Vervielfältigungen wie die Installation des Spiels vom Originaldatenträger auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware, soweit dies vom Kopierschutz nicht verhindert wird, sowie das Laden des Spiels in den Arbeitsspeicher.

(2) Ebenfalls untersagt ist das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials.

(3) Nach der Installation des Spiels auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware darf der Originaldatenträger nur noch als Sicherheitskopie und zu rein archivarischen Zwecken verwendet werden. Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 9 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Take 2 eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10 € zu entrichten. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt "CD-Tausch" genauer beschrieben.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Computerspiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muß er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Computerspiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Computerspiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Computerspiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Andere als die in Abs. 2 geregelten Programmänderungen zum Zwecke der sonstigen Fehlerbeseitigung sind nur zulässig, wenn das geänderte Programm allein im Rahmen des eigenen Gebrauchs eingesetzt wird. Zum eigenen Gebrauch im Sinne dieser Regelung zählt insbesondere der private Gebrauch des Kunden. Daneben zählt zum eigenen Gebrauch aber auch der zu beruflichen oder erwerbswirtschaftlichen Zwecken dienende Gebrauch, sofern er sich auf die eigene Verwendung durch den Kunden beschränkt und nicht nach außen hin in irgendeiner Art und Weise gewerblich verwertet werden soll.

(4) Die im vorstehenden Absatz angesprochenen Handlungen dürfen nur dann kommerziell arbeitenden Dritten überlassen werden, die in einem potentiellen Wettbewerbsverhältnis mit dem Take 2 bzw. dem Programmhersteller stehen, wenn Take 2 bzw. der Programmhersteller die gewünschten Programmänderungen nicht gegen ein angemessenes Entgelt vornehmen will. Take 2 bzw. dem Programmhersteller ist eine hinreichende Frist zur Prüfung der Auftragsübernahme einzuräumen.

(5) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Computerspielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Computerspiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Computerspiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support § 10 gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Computerspiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Im Falle der Weitergabe muss der Kunde dem neuen Kunden sämtliche Computerspielkopien übergeben und die nicht übergebenen Kopien vernichten. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Computerspiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Garantie

(1) Take 2 garantiert, dass der Originaldatenträger des Computerspiels bei sachgemäßer Behandlung für die Dauer von neunzig (90) Tagen ab dem durch die Quittung nachgewiesenen Erwerbsdatum frei von Material- und Fabrikationsmängeln ist. Eine unerhebliche Minderung des Wertes oder der Tauglichkeit bleibt außer Betracht. Eine unsachgemäße Behandlung liegt auch dann vor, wenn der Kunde den Originaldatenträger unbeabsichtigt beschädigt oder zerstört. Unberührt hiervon ist das Recht des Kunden nach § 3 Abs. 3 Satz 2 gegen eine Kostenpauschale eine Ersatzkopie zu verlangen.

(2) Eine über die Garantie gem. Abs. 1 hinausgehende Garantie oder Gewährleistung besteht nicht. Insbesondere garantiert oder gewährleistet Take 2 nicht, dass das Computerspiel zeitlich unbegrenzt und/oder fehlerfrei funktioniert und den Bedürfnissen des Kunden entspricht.

(3) Tritt trotz sachgemäßer Behandlung innerhalb des in Abs. 1 genannten Garantiezeitraums ein nicht unerheblicher Material- oder Fabrikationsmangel an dem Originaldatenträger auf, so kann der Kunde entweder die Lieferung eines mangelfreien Originaldatenträgers verlangen oder vom Vertrag zurücktreten. Die in Satz 1 genannten Rechte können nur innerhalb von zwei Wochen nach Ablauf des Garantiezeitraums geltend gemacht werden. Der Rücktritt ist für einen Zeitraum von vier Wochen nach durch Quittung nachgewiesenem Erwerbsdatum auch dann zulässig, wenn der Kunde das Computerspiel nicht installieren kann.

(4) Weitere Gewährleistungsrechte sind ausgeschlossen. Insbesondere ist Take 2 nicht zum Ersatz von Mangelfolgeschäden, d.h. von nicht unmittelbar in Mängeln des Originaldatenträger, des Benutzerhandbuchs oder dem sonstigen Begleitmaterial bestehenden Schäden verpflichtet.

(5) Eine etwaige Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz bleibt unberührt (§ 14 ProdHG).

§ 10 Support

Der von Take 2 gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 5 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung dem Lieferanten schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfaßten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take 2. Take 2 ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfaßten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take 2 ist der Geschäftssitz von Take 2.

Tropico 2 - Hotkeys

Hotkey-Liste

Umschalt-Klick auf Arbeiter in Symbolleiste	Arbeiter wird gefeuert
Umschalt-Klick auf Arbeitsplatz in Symbolleiste	Arbeitsplatz wird gesperrt
Rücktaste	Zum letzten ortsbezogenen Ereignis springen
Ziffernblock +	Eine Stufe hereinzoomen
Ziffernblock -	Eine Stufe herauszoomen
Pause	Spiel pausieren
Alt	Hotkey-Zuweisung aufrufen
Alt und 0-9	Hotkey für Einheit, Gebäude oder Schiff zuweisen
0-9	Einheit, Gebäude oder Schiff mit Hotkey aufrufen
C	Bauoptionen
E	Ediktoptionen
O	Anzeigeoptionen
M	Strategische Karte
L	Inselbericht
G	Gitternetz ein- und ausblenden
T	Bäume ein- und ausblenden
Z	Zoomstufe zeigen (1 ist am nächsten)
R	Bildschirmauflösung zeigen (max. 1600 x 1200)
Q	Schnellspeichern
Ziffernblock 4	Im Uhrzeigersinn drehen
Ziffernblock 6	Gegen den Uhrzeigersinn drehen
F4	Zwischen Vollbild und Fenstermodus umschalten
F6	Bildschirmauflösung verringern (mind. 640 x 480)
F7	Bildschirmauflösung erhöhen (max. 1600 x 1200)
Strg-Alt-F	Framerate ein- und ausblenden
Strg-Alt-S	Screenshot machen

Notizen

Notizen